TAMAMEN YENİLENDİK

15 YILDIR SİLMEDİĞİMİZ OYUN: **HEROES 3** CHILLER: **VAHŞET İÇEREN İLK OYUN**

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Aralık 2013/12 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) · Sayı: 74 · ISSN: 1307-8933

TÜM BLIZZARD OYUNLARI KAPIŞIYOR

HEROES OF THE STORM

ORTA DÜNYA YİNE KARIŞTI!

SHADOW OF MORDOR

OYUN AMAÇLI DİZÜSTÜLER

BİLİMİN AÇIKLAYAMADIĞI

ASSASSIN'S CREED GİZEMLERİ

HOŞ GELDİN!

PS4

YENİ KONSOLUNUZU **12 SAYFA** BOYUNCA DİDİK DİDİK ETTİK!

500$'A

OYUN BİLGİSAYARI KURMAK

CALL OF DUTY

GHOSTS

KARŞINIZDA SERİYİ BATIRAN OYUN

23 OYUN İNCELEMESİ

XCOM ENEMY WITHIN · KILLZONE SHADOWFALL · NEED FOR SPEED RIVALS · BALDUR'S GATE 2 ENHANCED EDITION · LEGO MARVEL SUPER HEROES · FORZA MOTORSPORT 5 · WARFACE · TEARAWAY · NBA 2K14 · BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA · CONTRAST



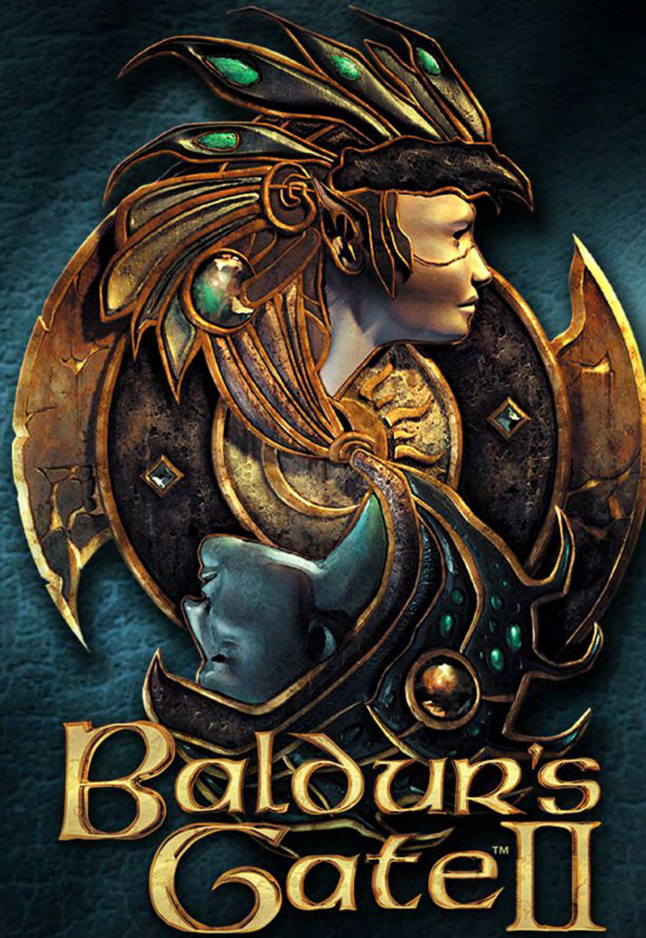
ALTERNATİF KAPAĞIYLA

YARINLAR YOKMUŞÇASINA OYNUYORUZ: **HEROES 3** • CHILLER: **VAHŞET İÇEREN İLK OYUN**

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Aralık 2013/12 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) · Sayı: 74 · ISSN: 1307-8933



FAERÛN, ESKİ DOSTUM... YİNE BEN GELDİM

XCOM ENEMY WITHIN • KILLZONE SHADOWFALL • NEED FOR SPEED RIVALS • NBA 2K14
CALL OF DUTY: GHOSTS • LEGO MARVEL SUPER HEROES • FORZA MOTORSPORT 5
TEARAWAY • BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA • CONTRAST • WARFACE

OYUNGEZER

38 **Yeni Nesil: PlayStation 4**

Bekleye bekleye helak olduğumuz konsol sonunda geldi, biz de alı.....NE! KIRDINIZ MI?



80 **TEARAWAY**
Konsol hangisi olursa olsun, Media Molecule yapıyor yahu



56 **CALL OF DUTY: GHOSTS**
Oyunun kendisini geçtik, inceleme sayfamız süper ötesi oldu. Reklam yapıyoruz kendi kendimize



72 **Forza Motorsport 5**
Xbox One'ı aldıracak oyunlar arasında lideri mi aramıştınız?

ER' DE BUAY

ARALIK 2013



88

CO-OP: BATTLEFIELD 4
Göreve birlikte çıkalım dedik, teçhizatları toplayıp sahaya çıktık.



60

BALDUR'S GATE II: ENHANCED ED.
Fazla söze gerek yok. Saygıyla eğiliyoruz efendim.

132

SON JETON: HEROES III
"90'larda çocuksanız" konu başlıklarının müdavimini konuk ettik bu ay.



64

LEGO Marvel Super Heroes

Bunca zamandır yetim muamelesi gören Örümcek Adam, sonunda partiye katıldı. Bize de keyifle oynaması kaldı.

HOŞ GELDİNİZ...

Kırp kırp kırp kırp... Evrenin bir yerlerde kendi halinde savrulan kayıp sayfalarımıza selam olsun



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr
@pebblesinmymind

Son sayfası hiç gelmeyen bir dergi hayal ediyorum, ah olsa, bütün sorunlarımız çözülecek... Ama asıl sorun giderek bu hayalin içinde yaşamaya başlamam. Her ay derginin içerik planını yaparken sanki önümüzdeki günler sayılı değilmiş gibi dosya konularını, oyun ilk bakışlarını, incelemeleri, aklımıza esenleri, "yazmasak hatrı kalır" dediklerimizi dizdikçe diziyorum alt alta. Sonra gerçeklerle yüzleştiğim o son hafta geliyor. Ön kapakla arka kapak arasındaki mesafeyi kat edilebilir hale getirmek için Operasyon: Kırp-Kırp devreye giriyor.

Bu ay da nice güzel fikir daha selüloza dönüşemeden yitti gitti, kimbilir kaç yiğit dosya konusu PlayStation 4 gibi kaslı rakiplerine karşı direnemeyip telef oldu... Ama yine dolu dolu, yine milyon kelimelik bir yığın olup karşınıza çıktık. Yenileniyoruz diye birkaç aydır ihmal ettiğimiz köşe yazılarımızı biraz şekle şemale sokup Selam OGZ! sayfalarımıza ekledik. Yeni nesil oyunlar arasından yakaladığımız ilk kurbanları inceleme sayfalarına ve PS4 için hazırladığımız dosyaya dağıttık. Piksel sayfalarında Heroes 3'e, Meddya'da American Horror Story'ye, Data'da Assassin's Creed'in gizlerine, Portal'da Blizzcon'a baktık... Ama sanki hâlâ ilk satırdayız.



DVD
Aralık 2013

DEMO
Path of Shadows
Bir grup üniversite öğrencisi tarafından geliştirilen Path of Shadows'da tam anlamıyla "gölgelerin gücü" elinizde. Gizemli bir tanrıça tarafından size bahşedilen bu güç ninja-vari karakterimizi bir gölgeden diğerine ışınlanmak, cesetleri ortadan kaldırmak gibi çeşitli yeteneklerle donatıyor. İşini sessizce halletmeyi sevenlere önerimizdir. (Not: Oyunu çalıştıramazsanız directx klasöründeki **vcredits_x86.exe** dosyasını kurup tekrar deneyin.)

DEMO
Lisa the Painful RPG
Yeryüzündeki bütün kadınlar bir anda ortadan kaybolsa dünya nasıl bir yer olurdu? Lisa, kıyamet sonrası böyle bir dünyada geçiyor. Ana karakterin istifra ederek başladığı oyun gitgide kendini aşıyor: Savaş ekranında özel yeteneklerinden biri poposunu gösterip rakibin moralini düşürmek olan bir yan karakter, saçını düzeltmekten dövüşemeyen ya da ölmeden önce "al bu EXP puanlarını, münasip bir yerine sok" diyen düşmanlar... Söylenen o ki tam sürümünde yaptığımız seçimler kalıcı olacak, hatta gerekirse çeşitli uzuvlarımızı bile feda edebilecekmişiz. Eyvah ki ne eyvah.

DEMO
Stasis
Başına hakkında hiçbir bilgi sahibi olmadan oturduğumuz bu oyun bizi şoka uğrattı desek yeridir. İzometrik kamerası, görsel detayları ve atmosferiyle neredeyse bir "uzayda geçen Sanitarium" olmuş Stasis. Biz bu satırları yazdığımız sırada 100 bin dolarlık Kickstarter kampanyasında başarıya ulaşmasına ramak kalan oyun, Fallout serisine ilham veren Wasteland'in tasarımcısı Brian Fargo'dan da övgü almış. Müzikleriniyse yine Fallout serisi ve Planescape: Torment gibi isimlerden tanıdığımız Mark Morgan besteliyor diyelim ki koşarak üzerine atlayın artık.

FULL
DataJack
Ulus devletler çökmüş, dünyayı mega şirketler yönetir olmuş... 2030 yılında geçen cyberpunk temalı bu oyun biraz Deus Ex, biraz da Shadowrun havası taşıyor. İzometrik kameradan oynadığınız DataJack'te para karşılığı çeşitli görevler alıyorsunuz ve bu görevleri tamamlamak için çoğunlukla gizlice hareket etmeniz ve bilgisayar sistemlerini hack'lemeniz gerekiyor. Sudan çıkmış balığa dönmemek adına oyuna başlamadan önce Tutorial bölümlerini oynamanızı öneririz (son eğitim bölümünde görünmez bir duvara takılırsanız sorun değil, atlayabilirsiniz, oyunun geri kalanında böyle bir hata yok).

Bunlara da bakın
1 Apexicon
2 Lumini
3 PS4 videoları
4 Hit Others
5 RAIN+BOW

MOD
Duke Nukem Forever 2013
On beş yıl bekledik de ne oldu? Bir halt olmadı affedersiniz. Hayır efendim, bizim için Duke Nukem Forever hiç çıkmadı, çıkmayacak. Serinin doruk noktası Duke Nukem 3D'dir ve öyle kalacak... Forever'ın olması gereken oyun işte budur: Bir Duke Nukem 3D modu olan DNF 2013, çam sakızı çoban armağanı niyetine üç yeni bölüm, yeni müzik ve silahlar içeren ücretsiz DLC paketiyle beraber DVD'mizde. Ama sakızımız taze bitti, haberiniz olsun.

DVD ile ilgili soru, sorun ve önerilerinizi **dvd@oyungezer.com.tr** adresine veya **oyungezer.com.tr** forumlarındaki **Oyungezer DVD** bölümüne yazabilirsiniz.



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Kelin merhemi var ama kendi kafasına sürmemiş...



Ayın Postacısı

Faruk Furkan Akıncı

Bu bi' heyecan yaptı okur mektuplarını yanıtlayacam diye, tutana aşk olsun. Bir de bütün ay "Selam OGZ!'yi tematik yapıcam" diye tutturdu. Hayır, ne yapıcan yani? Oyun dünyasının en ünlü kelleri diye tema yapsan ne olacak? Zar zor ikna ettik otur efendi gibi yanıtla gelen mektupları diye... Neyse bakalım bulabilmiş mi kelliğin çaresini.

Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Kancık kelleni ödlek bedeninden...

>> Çocuk, gri tonlarla adeta dans eden mutsuz odasına girer ve tozlanmış bilgisayarını açar. Yıllardır saygı duyduğu canlılara tekrar mail atmanın vermiş olduğu heyecanla yazısına başlar.

Selam Oyungezer ailesinin Tanrı ve Tanrıçaları... Öncelikle yıllardır bana arkadaşlık eden bu şirin dergiyi çıkardığınız için teşekkürü bir borç bilirim. Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1) Hayat nasıl gidiyor Faruk ağabey?

2) En sık dinlediğin 3 Maiden şarkısını sıralar mısın? (Benimkiler Paschandale, Dance of Death ve Fear of the Dark)

3) Manowar'ı sever misin? Hail and Kill hastasıyım, süper şarkı.

4) En çok sevdiğin oyun karakteri hangisi?

5) Sen bir oyun yapmaya kalksan nasıl bir oyun yaparsın?

6) Oyungezer'in oyununu yapmayı düşünüyorum. Boss'lar da sizlersiniz. Minion da gönderiyorsunuz ama ne olacağı konusunda bir fikrim yok. Şu an sadece Göktuğ abinin gitar ile ses dalgası yollayacağını ve Tuğbek abinin de ahu dilberleri bizi öldürmek üzere üstümüze salacağını biliyoruz.

7) Ve gelelim son ve en can alıcı soruya, niye Kara Murat ya da Battalgazi oyunları yapmıyor bu gavurlar!

Son olarak Oyungezer dergisini çok seviyorum. Bu mail'imi yayınlarsan sana hallisinden kebap menüsü ok? Bir sonraki sayıda görüşürüz. Arda Köroğlu

Seni Minas Tirith Kütüphanesi'ne dalıp kitapları kurcalayan Gandalf gibi hayal ettim bir an. Bilgisayarın niye tozlu Ardacığım? Çok mu eskidi yoksa? Artık oyun oynatmıyorsa çeşitli ikna yöntemleri biliyorum. Getir çözelim mevzuyu. Küsmeyin birbirinize.

- Hayat gidiyor bir şekilde Arda... Hayat dediğimiz sahnede, kendimize biçilen rolü... :) İşimizdeyiz, gücümüzdeyiz. Arada helikopterimize atlayıp Yunan adalarına kaçıyoruz. Gerçi şimdi havalar soğudu, artık İsviçre'deki dağ evimize çekilme zamanıdır. Bu mektubunu da yanıtladıktan sonra özel jetimizle önce



Amsterdam'a geçeceğiz, oradan ver elini Alpler... Evet, şu bizim Bostancı'daki Alpler. Benim sanırım biraz dinlenmem lazım.

- Como Estais Amigos, Clairvoyant, Rainmaker.

- Severim. Severim de eskisi gibi sevemiyorum. Kendinin karikatürü oldular artık. Ha, hâlâ aynen gaza getiriyorlar.

- Soriddo Suneku!

- Açık uçlu ama hikâye temelli bir korku oyunu yaparım. Hani şu Remedy'nin Alan Wake'de deneyip de yapamadığı...

- Tuğbek abin niye ahu dilber summon ediyor üstümüze onu anlamadım! Varsa öyle bir yeteneği ofisin içi bekâr dolu... Ortaya salsın!

- Kim yapsın peki? Kendi dedesini kesen adamın oyununu mu yapsın? Ayrıca gavur nedir? Duymayayım bi' daha. Cık cık.

Biz de seni seviyoruz Ardacım. OGZ Casting Ajansı'ndan sonra seninle tekrar buluşmak güzeldi.

Test

90'LARIN GÖBEĞİNDEN GELEN

Ne kadar bizdensin?

Bence sadece PC'nin değil, tüm oyunculuğun altın yıllarıydı 90'lar. O tarihlerden bu güne maalesef çok bir şey kalmadı. O mirasın yerinde yeller esiyor bugün.



Ağla!



Gazlan!



Kork!

Yandaki resimlere bakıyorsun. Hemen aklından bu efsane oyunların baş karakterlerinin isimlerini sayıyorsun. Saydın mı? Tebrikler! Bizdensin... Bir bardak ayranın tam sırası...

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











Bir arkadaşa bakıp çıkacaktım

>> Merhaba Faruk Abi,

Bu benim Oyungezer'e ilk e-mailim. Onuncu sayıdan beri takip ediyorum fakat ilk postamı göndermek için senin idareye geçmen gerekiyormuş :)

Hemen sıralayayım sorularımı:

1) Abi bu yakınlarda sende en büyük beklentiyi yaratan Survival Horror oyunu hangisi?

2) İlk soruyla bağlantılı olarak, The Evil Within ile ilgili görüşlerin?

3) Hideo Kojima'ya -arkadaşça- dokunma şansın oldu mu? :)) Gerçekten insan mı kendisi?

4) Volkan Turan yeterince patates soymuştur sanırım. Dönse ya artık askerden?

5) Yumruğun kuvvetli diye biliyorum.

> SÖYLE BANA BUNDAN 10 SENE SONRA NEREDE GÖRÜYORSUN KENDİNİ? SENCE DİJİTAL Mİ OKUYACAĞIZ SENİ YOKSA DOKUNABİLECEK MİYİZ SAYFALARINA?

Ne zamandır yokları oynayan Umut Yanık'ın ağzına bir tane yapıştırsan yeniden yazmaya başlar mı? :D

6) Bir okur buluşması düzenlemeyi düşünüyor musunuz? (Geçen seneki doğum günü partisine katılamamıştım ya fena içimde kaldı.)

7) Abi 17,5 yaşındayım, The Game'e gelsem çaktırmadan içeri alır mısın beni? Söz sadece gazoz içerim! :))

Murat Beray

Birbirimize kavuşmak için bunca yıl beklemişiz Murat. Gel erelim Muradımıza!

- Tabii ki The Evil Within.

- Ne desem yalan, ne desem boş. Çok büyük balon da çıkabilir, korku oyunlarını düştüğü yerden kaldırabilir de... Nihayetinde Mikami üstat var başında. Adamı biraz rahat bırakırlarsa, yeni bir seri başlatacağını düşünüyorum.

- Dokunmak ne demek? Adamı elimden zor aldı güvenlikçiler. Bıraksalar ekstra bagaj satın alıp adamı buralara kaçıracaktım. "Gel" dedim, "Kebap" dedim, "Boğaz, balık, ayran" dedim, ikna edemedim. Adamla bir röportaj yapmak için 15 sene beklemişim. Bir 15 sene de Türkiye'ye getirmek için uğraşırım valla. Bu arada hayır, insan değil kendisi.

- Heyhat! Volkan orduda kalmaya karar verdi. Orada gösterdiği müthiş performans ile Volkan'ı özel kuvvetlere almaya karar vermişler. En son konuştuğumuzda Ege denizine ekipmansız bırakılacağından falan bahsetti. Daha da uğramaz buralara.

- Sayın Yanık, soyadından belli ağzımda bir yanık tadı bıraktı. Adam o kadar kaçak dövüşüyor ki ağzının orta yerini tutturmak pek mümkün değil. Hayır, yakaladığım yerde paketleyip ofisin altındaki mahzene tıkacağım.

- Düşünüyor muyuz? Bence şimdilik öyle bir şey görünmüyor takvimde ama illa ki yaparız. Belki önden küçük çaplı bir şey olabilir. Bu arada biz bir halı saha olayı planlıyorduk, ne oldu ki o? Pozan?

- Sen gel, gel. Ayran var, pilav var.



> **Are you not entertained?!**
> Sizi bilmem ama ben zombi dirilişine, uzaylı istilasına, Üçüncü Dünya Savaşı'na hazırım. Gelsin!



Eski yeni dergi

>> Selamlar Oyungezer, benim her daim yepisyeni kalmayı başarabilen eski dergim! Sorularım var sana:

- Söyle bana bundan 10 sene sonra nerede görüyorsun kendini? Sence dijital mi okuyacağız seni yoksa dokunabilecek miyiz sayfalarına?

- Bir ay olsun ticari kaygı yerine oyun aşkıyla seçebilir misin kapağını? Bir kez olsun bağımsız bir yapımla dalabilir misin Assassins Creed'e tekme tokat?

- Tekme tokat demişken şu Umut Yanık denilen kişiyi ayın postacısı yapabilir misin, gönlümüzce saydırsak? Nerede o adam, neden yazmıyor?

- Tepeden tırnağı her şeyinle yenilendin de şu NEM'e nasıl oldu el atmadın? Yıllardır Kirk abim, Jessica ablam. Hiç değilse tasarımı değiştirseydin?

- Teşekkür ederim mailimi okudun (ve hatta umarım cevapladın). Peki, biterken ne çalıyordu Oyungezer? :)

Güzel çalışmalarının ve başarılarının artarak devam etmesi dileğiyle... Fazlı Polat

Dergiyi yenilerken bazen keşke bizim bedenler de yenilense diyorum bazen. Ne diyorsun sen Fazlı? 8 raunt tek nefes çıkarırken, artık 30 saniyede kollar düşmeye başlıyor. "I'm too old for this s*it."

- 10 sene sonra dergiyi direkt beyin korteksine indirip okuyabileceksin. Abonelere yeni sayı malum olacak. Ayrıca herkes hangi kapağı görmek istiyorsa, dergi kişiye özel olarak o kapakla çıkacak.

- [Erdener Abi mode on]: Peki! [Erdener Abi mode off]

- Millet ne gazlanmış birader! Biz dövdük yetmedi, bi' de sizin ortanıza bıraksak, adamın kemikleri kalmayacak. E, o da bir parmak bal çalıp uzamayacaktı ortamdan.

- NEM, NEM'dir. NEM olarak kalacaktır. Ya da ne bileyim... Adam senelerdir Hasan Pulur gibi bir şey oldu orada. Gel sök yerinden, bak ne yapıyorlar bizi.

- Dur bakayım... Jimi Hendrix – Voodoo Chile Blues

Umarım hepimiz artarak devam ederiz ve el ele mutlu yarınlara doğru koşarız.

Videolarda Bu Ay



>> Yaptığı işe kendini tamamen adamış bir adamın öyküsü bu. Ne mi yapmış? 3 ay boyunca domino taşı dizmiş. Akıllara seza!
9gag.tv/v/1730



>> Zaman zaman insanların saçmalıklarını izlemeyi seviyorum. Sanırım dünyada en az kendim kadar aptal insanların var olduğunu bilmek beni rahatlatıyor.
bit.ly/18rH2sg



>> Müthiş bir fikir... Aslında arayıp da cevabını bulamadığımız her şey doğanın içinde saklı.
http://bit.ly/GCazDY



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Ansiklopedik OGZ

>> Selam OGZ, ne zamandır yazmak istiyorum pek fırsatım olmuyor doğrusu. Haydi başlayalım. Ben Taylan, bir ortaokul öğrencisiyim ve aynı zamanda bir Assassin's Creed hayranıyım. Benim için AC oyundan öte bir aşk gibi. Bence bir sayınızda "Assassin's Creed Tarihçesi" yayınlarsanız ne güzel olur?

Arkadaşlarım arasında küçük bir oyun grubumuz var. The Dark Brothers diyor onlar :) Bense grup diyorum. Beraber en çok Team Fortress 2 oynuyoruz, o da güzel oyun aslında neyse asıl meseleye döneyim. Bazen oyunlar insana çok şey öğretebiliyor. Ben mesela bir gün Mount & Blade Warband oynarken bir gezgin bana "Sevmekten korkarak aşık olmak, ok yemekten korkarak savaşa girmeye benzer" demişti. Bu gerçek hayatta da doğru! Birçok kere bu yüzden kaybettim. Demek istediğim oyunlar da bir öğretmendir. Her zaman.

Taylan Yavuz

Ne de güzel demişsin. Bakmayı bildikten sonra evet, oyunlar insana çok şey öğretebilir. Beylik olacak ama oyun oynamak da bir kültür gerektiriyor. Özellikle iyi tasarımcıların elinden çıkan oyunlardaki alt metinleri okumak için edebiyat, sinema gibi birçok yerden besleniyor olmak gerek.

Gelelim Assassin's Creed olayına. Adamlar oyun için koca bir ansiklopedi bastılar. Bizim yapacağımız bir AC dosya konusu ağza bir parmak bal çalmaktan öteye gitmez sanıyorum. Ama şöyle bir düşündüm de neden olmasın? The Dark Brothers'a bizden selam et. Steam'e bekleriz. :)

Slogan Matik

Hamburgerlerdeki "sade ekmek" mantığını kullanıyor olmanız akıllıca: OGZ, lezzetini ön plâna çıkarmak istediği için karton içinde değil de poşet içinde galiba? OGZ için "nerede o eski sayılar" denmemesinin sebebi, eksik sayı siparişi verilebilmesi değil, yeni hâlinin çok çok iyi olması. "Evdeki hesap ve Çarşı'nın tuttuğu tek dergi, Oyungezer!" gibi yaratıcı şeyler yazdığınız sürece "sırtınız" yere gelmez :)
Semih Etiğ



O şimdi...



This's my rifle, this's my gun!

Volkan, Volkan diye başımızın etini yediniz. İşte Volkan'ın askerdeki son fotoğrafı... Bundan sonra kendisinden bir beklentiniz olmasın. Kariyer hedefleri çok değişti.

Sınav, oyunsuzluk, kâbus! İmdaaat!

Selam OGZ! Şu an sınavdan çıktım (OGS) ve elimdeki çiğköfteyle size yazıyorum. Her ne kadar sınavımızın adı köprü geçiş sistemlerine yakışan bir isim olsa da sınavım gayet güzel geçti. (Parmaklarımdaki yeteneği beynime yönlendirebiliyorum!) Neyse sınavdan bir gün önce rüyamda bir at, Oyungezer'in goyunu ve bir creeper benimle dans ediyordu. Daha sonra bir boyuttan geçerek kendimi Naruto, Batman, Trevor ve Ezio'yu benimle oyunsuzluğum hakkında dalga geçerken buldum.

Uyandığımda bunları size yazmak istedim. Belki yeni bir oyun almak sorunumu giderebilir. Fakat gidip yeni bir oyun almak zor geliyor (çooook uzak). İnternet kotamızın düşürülmesi nedeniyle Steam'den de indiremiyorum. Halime acımanı ve bana yardım etmeni bekliyorum... (Mesela cdlerinizle birlikte kaliteli ve büyük oyunlar verebilirsiniz. :) Alp Eren Çatak

Çok rica ediyorum lütfen çiğköfteli ellerini derginin üzerinden çeker misin? Derginin üzerine sürebileceğin tek besin maddesi Nutella'dır. Ayrıca büyükşehir belediyesiyle ortak yaptığımız pazarlama kampanyası çerçevesinde tüm otomatik geçiş sistemlerinin OGS olarak kısaltılmasındaki gönderimeyi anlayamamış olmana cidden çok kırıldım. Ne toplantılar yapıldı onun için. Sen tüm bunları yap, ondan sonra kâbus gördüm diye gel yaz buralara. Evet, evet kesinlikle bir oyun iyi gelebilir sana. Şöyle kotayla falan çok uğraşmadan Stanley Parable indirebilirsin mesela.

"DİNOZORLAR HÂLÂ SAVAŞIYORLAR DA BİZ GÖREMİYORUZ MAALESEF. ARADA OFİSE UĞRARSANIZ SİZ DE GÖREBİLİRSİNİZ. GERİ GELECEKLERMİŞ GİBİ BİR ŞEYLER DE DUYDUM AMA BİLEMEM ASLINI."

Büyük reklam çalışması

Nasıl oldu da bu müthiş çalışmayı bugüne kadar görmezden geldiniz? İlla gişelerden goyun mu atlatmamız gerekiyor? Hayır, herhangi bir komisyon söz konusu değil. Biz de ücrete tabiyiz.



Akli dengeye iyi gelir. CD meselesine gelince gelecek ayın sürprizi Metal Gear Anthology... Şaka tabii, aman... Sınavlardan falan vakit bulursan yine yaz bize.

Goyun Reyiz

>> Merhaba Oyungezer reisleri!!! Öncelikle hepinizi çok seviyorum, siz oyun dergisi olarak bence en kafa olanı ve en iyisisiniz. O yüzden sizi cok seviyoz (arkadaşlarla yani). İnşallah bu sorularım gider, soruları görünce gaza geldim ben de yazayım dedim. Şimdi sorulara gelelim. Goyuna selam!

1) Abi neden Dinozorlar Savaşıyor bölümü kalktı? Sırf onun için ilk orayı okurdum hep, çok güzeldi orası lütfen geri gelsin abi, bütün arkadaşlarla diyoruz. İmkânı var mı?

2) PlayStation 4'te, Logitech G35 kulaklık çalışıyor mu?

3) Battlefield 4 mü, Call of Duty: Ghosts mu?

4) PlayStation 4 çıkınca, PlayStation 3 piyasadan kalkacak mı? Ve PlayStation 3 'ün oyunları üretimden ne zaman kalkacak?

5) Bir de abi, Tuğbek abinin ve senin en sevdiğin yemek ne?

6) Türkiye'nin en iyi internet cafesi neresi? (Bence Adeks) Ve hiç Adeks'e gittin mi abi?

Sorularım bu kadar. Hepinizi seviyorum OGZ ailesi! (Tuğbek abi favorim!) ileride görüşmek üzere kendinize iyi bakın.

Bora Arslan

Biz de sizi çok seviyoz! Çok çalışmaktan kafa halde gezdiğimiz doğrudur. Ama çok seviyoz yani öyle böyle değil. Hepimiz sevgi insanlarıyız, yumak gibiyiz. Özellikle de Emir. Goyun da sana selam söylüyor. Hatta söyle bakayım: "Be-ee-eh!"

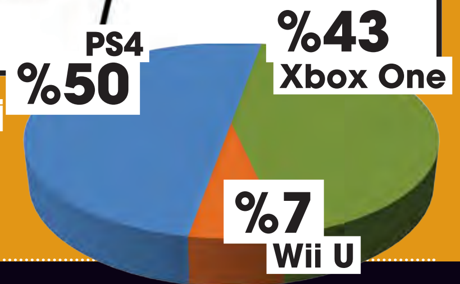
- Dinozorlar hâlâ savaşıyorlar da biz göremiyoruz maalesef. Arada ofise uğrarsanız belki siz görebilirsiniz. Geri geleceklermiş gibi bir şeyler de duydum ama bilemem aslını. >>



Anket



>> @OYUNGEZER: HANGİSİNİ DAHA ÇOK İSTİYORSUNUZ? PS4 MÜ, XBOX ONE MI, WII U MU? #OYUNGEZER



>> @OYUNGEZER: HANGİ 2 OYUN BİRLEŞTİRİLSE SİZCE MÜKEMMEL OLURDU? #OYUNGEZER

Körebe ve saklambaç, daha tehlikeli ve eğlenceli. Bir insan daha fazla ne istiyebilir ki. **@isotic**

Hitman vs Assassin's Creed... Kan çıkar :)) **@ddarkbrucee**

Battlefield 4 grafikleri ve multiplayer'ı - Call Of Duty senaryosu **@TheDC10**

FM 2014 + FIFA 2014- Comand & Conquer + Call of Duty **@KutayErt**

>> @OYUNGEZER: BAŞINIZ DARA DÜŞTÜĞÜNDE HANGİ SÜPER KAHRAMAN YARDIMINIZA GELSİN İSTERDİNİZ? #OYUNGEZER

01 The Thing gelsin omuzlarında dünyayı gezdirsin bana. **@sarpkurkcu**

02 Süper kahramana gerek yok Alfred olsun bana yeter. **@burakimen**

03 Batman olur Iron Man olur. Hawkeye olur, olur yani :D **@proxTed**

04 #oyungezer keep calm and call Batman... **@yemrealtanay**

05 Spider-man yersiz şakalarıyla beni gülümsetirdi herhalde **@endless_61**

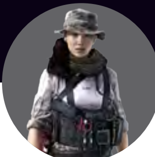
06,07,08,09
Deadpool =) **@berkeefidann**
Kickass :p **@ZiverYalcin**
Trevor Philips **@abshn**
Deadpool :) **@Beliaaaal**

>> @OYUNGEZER: ARALIK AYINDAKİ OYUN KITLIĞI İÇİN NASIL ÖNLEMLER ALDINIZ? #OYUNGEZER

GTA Online ;) **@bardul**



Battlefield 4 var zaten, çatır çatır. **@odekbirtan**



Geçen hafta PS2 aldım onunla eğleniyorum. **@alierenesen**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Merhaba,
Sizden fikir almak istiyorum. Yılbaşı'nda PC ya da PS4 almayı düşünüyorum. Aynı zamanda Xbox One da olabilir. Kafamı karıştıran bir takım şeyler var. Artık PC alınca her yıl bir yerini değiştirmek gerekiyor. Sistem gereksinimleri tavan yapmış durumda. Bu yüzden PS4 almak istiyorum fakat bir PC'ye ihtiyacım var. Pentium PC kullanıyorum, ayıp oluyor.
Yalçın Tuna Dur

Evlat! Gel orta yolu bulalım. Upgrade manyağı olmam diyorsan PC. Yoksa konsol.



- Xbox One'da ve PS4'te üçüncü parti hiçbir cihaz bir süre çalışmayacakmış. Yani sorunun cevabı: Maalesef... Belki bir süre sonra bu tip cihazlara bir destek gelebilir.

- Bence Bioshock ama Battlefield 4 olsun bari.

- Kalkmayacak elbette ki... Bence daha PS3'ün canı bitmedi. Kanımca en az iki sene daha paşalar gibi devam eder. Oyunlar da tabii ki...

- Tuğbek'in de benim de hastalığımız Uzakdoğu mutfağıdır. Ama cag kebabına da hayır demeyiz yani.

Valla Tuğbek benim de favorim. Biz de seni sevdik, yine yaz!

Fa Fa, Fa Fa!

>> Selamlar tüm OGZ çalışanları ve bu ayın postacısı Faruk,

“OGZ'DEN MÜTHİŞ HİZMET. DERGİLERİN TÜM KAPAKLARINI ÜST ÜSTE KOYUNCA ORTAYA BÖYLE BİR ŞEY ÇIKIYORMUŞ. ŞİMDİ YAVAŞÇA DERGİNİZİ BİR YERE BIRAKIN VE TEMİZ HAVA ALMAYA ÇIKIN.”

Bugünlerde yeni işim, yeni evim ve yeni dergimle birlikte oldukça keyifli zamanlar geçiriyorum. Umarım siz de yeni derginizden fazlasıyla keyif ve gurur duyuyorsunuzdur. 15 yıllık video oyunları müptelası ve CDOyun, PCGamer, EGM, Gameshow, Gamepro, Level dergilerini takip etmiş, en nihayetinde evinde 73 kısım tekmili birden Oyungezer bulunan biri olarak size soru sormayacağım.
Eminim ki şimdiye kadar cevaplamadığınız soru, karşılaşmadığınız öneri, «orijinal» fikir kalmamıştır.
Niyetim, bu yenilenmeyle artan motivasyonunuzdan dolayı sizi tebrik etmek, selam vermek. Derginizin son halinden sonra artık Türkiye'nin en iyi oyun dergisi olmadığınızı, sektördeki bütün dergilere örnek olacak kalitede, Türkiye'nin en iyi dergisi olduğunuzu söyleyebilirim.

İnşallah daha uzun yıllar, şu anda yaptığınız gibi, okuyucularınıza olan vefa borcunuzu, en iyisini, en samimi olanını yapmaya çabalayarak ödersiniz. Kolay gelsin, Allah'a emanet olun.
Fatih Akyüz

Selam Fatih. İster inan, ister inanma o dergilerin hepsi bende de var. Hâlâ açıp açıp nostalji yaparım. Açıkçası kendi adıma şu cümlelerin bana çok iyi geldiğini itiraf etmeliyim. Başta Serpil ve Tuğbek olmak üzere tüm ekip öyle bir temponun içine girdik ve tüm yorumları tırnaklarımızı tüketerek bekledik ki... Şu yorumların yorgunluğumuzu alıp götürdüğüne emin olabilirsin. Evet, sizlere bir vefa borcumuz olduğu kesin. Bunu da ortaya inandığımız bir iş koyarak ödemeye gayret ediyoruz. İyi ya da kötü tüm yorumlara açığız. İyi eleştiriler kadar yergiler de Oyungezer'in bu durumda olmasında emeği çok büyük. Aslında ne biliyor musun? Sizin en iyi derginiz olsak bize yeter.

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

Oyunları nasıl alıyoruz?

Selamlar ayın kahramanı Faruk abi ve diğer Oyungezer ekibi. İsmim Oğuz Selim. Derginin 6. yaşında değiştirilen yeni tasarımı çok hoşuma gitti ve bu konuda sizi tebrik ederim çünkü her ekip böyle bir değişikliğin altından kalkamaz. Neyse ben sizi fazla sıkmadan soruma geçeyim: Benim ne zamandır kafa yorduğum bir konu var .Siz oyunları alırken toplu para mı biriktiriyorsunuz?

Örnek: "Abi Watch_Dogs alıcaz da ne kadar çıkar senden?" tarzında mı; yoksa direk Ubisoft'a bir e-mail ile oyun bedavaya kapınızda mı? Bence %99 diğer seçenek ama ben yine sorayım dedim. Bu sorunun cevabını almak çok isterim. Hepinize özellikle Faruk abiye bol oyunlu, iyi günler dilerim...

Oğuz, uzunca bir zamandır sizlerden sakladığımız bir sırrımız var. Bunca oyun ve konsola para nasıl yetişiyor sanıyorsun?



Gelecek Ayın Postacısı

Post acı söyler arkadaşlar. Bu kötü espriden anladığınız üzere gelecek ayın postacısı, Yalvaç Ural'ın oyun sektöründeki şubesi Sinan Akkol. Kötü ama özünde iyi esprilerinizi, kendi iyi ama çevresi kötü zıpır bilmecelerinizi ve oyun dünyası hakkındaki bütün sorularınızı Big Boss'a yollayabilirsiniz.


control+z
sadece dinle



Kör Saatçi

Faruk Furkan Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

CYNTHIA

Uzunca bir zamandır birlikteyiz seninle. Bir türlü açılamadın bana. Eskiden seni suçlardım bu konuda. Kimse bu kadar ketum olamazdı. Ama o kadar çok denedim ki… Amacım herkese söylediklerini bana söylemen değildi. Özel şeyler duymak istiyordum senden. Herkese söylemediklerini fısıldamanı istedim bana. Bir ara başardığımı düşündüm. Sanki o özel ilişkiyi tutturmuş gibiydik. Herkeslerden sakladığımız, delicesine korumak istediğim, sadece ikimiz arasında yaşanan o tuhaf büyüye kapılmıştık sanki. Ama değilmiş, yanılmışım. Aksi olsaydı eğer, aramıza bu kadar uzak mesafeler girmezdi. Seninle tekrar konuşmaya çalıştığımda bana bu kadar soğuk olmazdın. Demek ki biz hiç olmamışız. Biz hiç "biz" olamamışız.

Bazen yorgun eve geldiğimde sana bakıyorum. Benimle ilgilenmiyorsun bile. Köşende sessizce oturmayı tercih ediyorsun. Biliyorum, gelsem yanına, sana dokunmaya çalışsam hiçbir şey eskisi gibi olmayacak. Yine canım acıyacak. İki kelam etmeye çalışırken bile kendi trajedimizin içinde boğulacağız. Hep bunu düşündüm biliyor musun? İkimizin acısında çıkacak kusursuzluğun peşinde koştum. Aşkın okulu hayattır dediler hep. "Eğer onunla birlikte olacaksan, bugüne kadar öğrendiğin her şeyi unutmalısın." dediler. Unuttum da… Kim ne dediyse sildim aklımdan. Seninle birlikte olduğum her an bir bebeğin zihnine sahiptim.

Bundan birkaç yıl öncesini hatırlıyorum da… Her saat birlikteydik. Ne derin düşüncelere dalmıştık birlikte. Sana kurduğum her cümlenin devamını sen getiriyordun. Ben açıldıkça, sen daha da açılıyordun. Muhabbetle sarhoş oluyor, gerçek dünyaya dönmek istemiyorduk. Mümkün olsa seni her yere taşımak istiyordum. Kendimi nasıl hissediyorsam, mutlaka sende karşılık buluyordu. Sonsuz bir melodinin içinde savrulup gidiyorduk. Düşünüyorum da… Ne ara bu hale geldik biz? Ne ara kaybettik kendimizi? Hani, hiç zamanın akışına kaptırmayacaktık kendimizi? Kendi gerçekliğimizin efendileri olacaktık ya? Hiç düşünmediğimiz şey oldu işte… Kendi trajedimizin başrollerine oturduk birlikte.

Seninle birlikte olabilmek için, sana ulaşabilmek feda ettiğim şeyler düşünüyorum da… Tüm hayatımı, neredeyse her şeyimi bir kenara itmişim. Vazgeçtiğim hiçbir şey umurumda olmamış. Ya feda ettiğim her şeyin dönüp bir gün hayatımı kurtarmasına ne demeli? İlginç değil mi? Belki de bu yüzden uzaklaştım senden. Zoru değil, kolay olanı tercih ettim. Ama kılıç ateşi tatmadıkça kırılmaya mahkûmdur…

> “ HER ZAMAN BİR İHTİMAL DAHA VAR. KAPANMIŞ DEFTERLER TEKRAR AÇILABİLİR, UNUTULMUŞ ŞARKILAR HATIRLANABİLİR. ”

Weary kind...

"And this ain't no place for the weary kind / This ain't no place to lose your mind / This ain't no place to fall behind / Pick up your crazy heart and give it one more try"

Hâlâ hatalıyım...

Hatanın bende olduğunun farkındayım. Sen de beni çok sevdin. Ben ne kadar tutkuluysam, sen de o kadar tutkuluydun. Ama biliyorum ben unuttum seni… Zordun, asiydin, çabuk sinirleniyordun, çok alıngandın ama ben seni o halinle sevdim. Sana o halinle aşık oldum. Sen bana sırtını dönmeden, ben sana döndüm. Seni yalnız bıraktım. En büyük hatam, sana tekrar yaklaştığımda, her şeyin eskisi gibi olacağını sanmamdı. Olmadı. Artık eskisinden de daha yabancıyız birbirimize.

Ama ne diyorum biliyor musun? Tekrar yapabiliriz. Tekrar eskisi gibi olabiliriz. Tekrar şarkılarımızı söyleyebiliriz: Sen ve ben. Tekrar şaşırtabiliriz birbirimizi ve belki de diğerlerini. Zamanı geldi değil mi? Sen de hissediyorsun artık. Çok yalnız bıraktık birbirimizi.

Biraz limon yağı, belki de yeni teller… Önce biraz bakım yapmak gerek. Benim Cynthia'm. Haydi gel gösterelim tekrar neler yapabileceğimizi. Zor olacağının farkındayım. Umurumda değil. Tıpkı yıllar önce olmadığı gibi. O ateşi tekrar hissediyorum içimde. Cynthia… Can yoldaşım. Benim eski dostum. Gitarım…





Cesur Yeni Dünya

Tuğbek Ölek

tugbek@oyungezer.com.tr

ofcm

Sıkıcıyım ben. Blanka'yım. Sosyal yanım zehirli. Street Fighter'ı hiç sevmedim, sevmeyeceğim. Street Fighter'la büyüyenler telef oldu bence. Ben öyle hissediyorum. Final Fight ile büyüyenlere yazık oldu. Kaportacı olduk biz, bir tek onu öğrenebildik. Yeniden Final Fight yapsalar ya? Diyeceksiniz ona ne oldu? Neden herkes unuttu? Saçma salaktı hikâyesi de o yüzden. Mario'nun kaslısı işte. Ama o zamandan belli değil miydi? Aynı yerde durup birbirine vurmanın anlamsızlığını diyorum, Street Fighter o değil mi işte, Mortal Kombat. Yürüsenize, ilerlesenize, "yok biz burada durup vurucaz birbirimize". İyi aferin durun vurun bir otuz sene daha. Ben yürümeli oyunları severim. Yürüye yürüye ne oldu diyeceksin? Assasins Creed oldu, Last of Us oldu. Olmadı mı? Eskiden bir tek sağa yürürdük, şimdi her yere yürüyoruz. Türlerin kökeni işte, olmadı mı? Bence oldu.

Arcade salonlarında geçti yıllarım. Hep sinir oldum Street Fighter oynayanlara. Yüzlerce kez gittim o salonlara, bir kere oynamadım biliyor musun? Bir dövüş oyunu ilk defa Playstation 3'de oynadım. Gerçi Barbarian vardı Commodore'da, o sayılır mı acaba? After Burner vardı en sevdiğim, bir de Aliens çakması uzaylı FPS oyunu, böyle kolu tüfek gibiydi. Neydi acaba ismi. Final Fight vardı bir de, Street Fighter'dan çok daha güzeldi.

Şimdi Mortal Kombat'ı seviyorum biraz. Scorpion'u becerebiliyorum sadece, o kadar işte. Yıllarca niye tilt oldum ben bu dövüş türüne bilmem ki. Oyuna da değil aslında oynayana. Pardon ya...

> "İLK DÖVÜŞ OYUNUMU PLAYSTATION 3'TE OYNADIM BEN. BELKİ BU YÜZDEN DERTLİYİM."





Rüya Tamirleri

Serpil Ulutürk

serpil@oyungezer.com.tr

Kuyruk acısı

Önümde bir metal araba, markette 7 numaralı kasanın kuyruğundayım. İçerisi tıklım tıkış ama ben bu sıraya girmeden önce hayatımın en kıymetli dakikaları şu ana aitmiş gibi pür dikkat hangi kasayı tercih etmem gerektiğini saptamışım. Hangi kasada kaç müşteri bekliyor, arabaları ne kadar dolu, bekleyenlerin genç-yaşlı oranı ne, kaç tanesi kadın, yanlarında çocuk var mı? Peki ya kasiyer... İşini bilir gibi mi görünüyor? Bütün bu değişkenlere bağlı olan ama denklem haline getiremediğim bir formülüm var ve hesabın sonucu 7 no'lu kasa çıkmış. Bekliyorum. Önümdeki adamın arabasına gidiyor gözüm. Aynı makarnadan almışız, belki bir iki saat sonra, aynı anda aynı domates sosunu hazırlıyor olacağız aynı makarna için. Yemeği hazır ettiğimizde "kimse benim kadar güzel yapamıyor şunu be" diye böbürleneceğiz. Kasiyer kıza bakıyorum, daha doğrusu ojelerine. Benim gibi darmadağınık sürmüş, sağdan soldan taşmış falan ama sorun değil. Yani onun için sorun olmadığı hissine kapılıyorum. Kusursuz sürülmüş ojelerle kıyaslandığında kendi içinde bir tarzı var bu beceriksizliğin. "Mükemmel değilim, olmaya çalışmıyorum" mesajı veriyor, "ama özelim" diye de fısıldıyor. Bu arada öndeki kadının telaşı dikkatimi çekiyor. Aslında çok klasik bir çantasındaki-cüzdana-ulaşmaya-çalışan-kadın görüntüsü. Sıradaki herkesi bekletmenin ve Moria Madenleri kadar derin bir çanta taşımanın rahatsızlığını anlatan o sıradan telaşı ilk kez görmüş gibi hep birlikte izliyoruz.

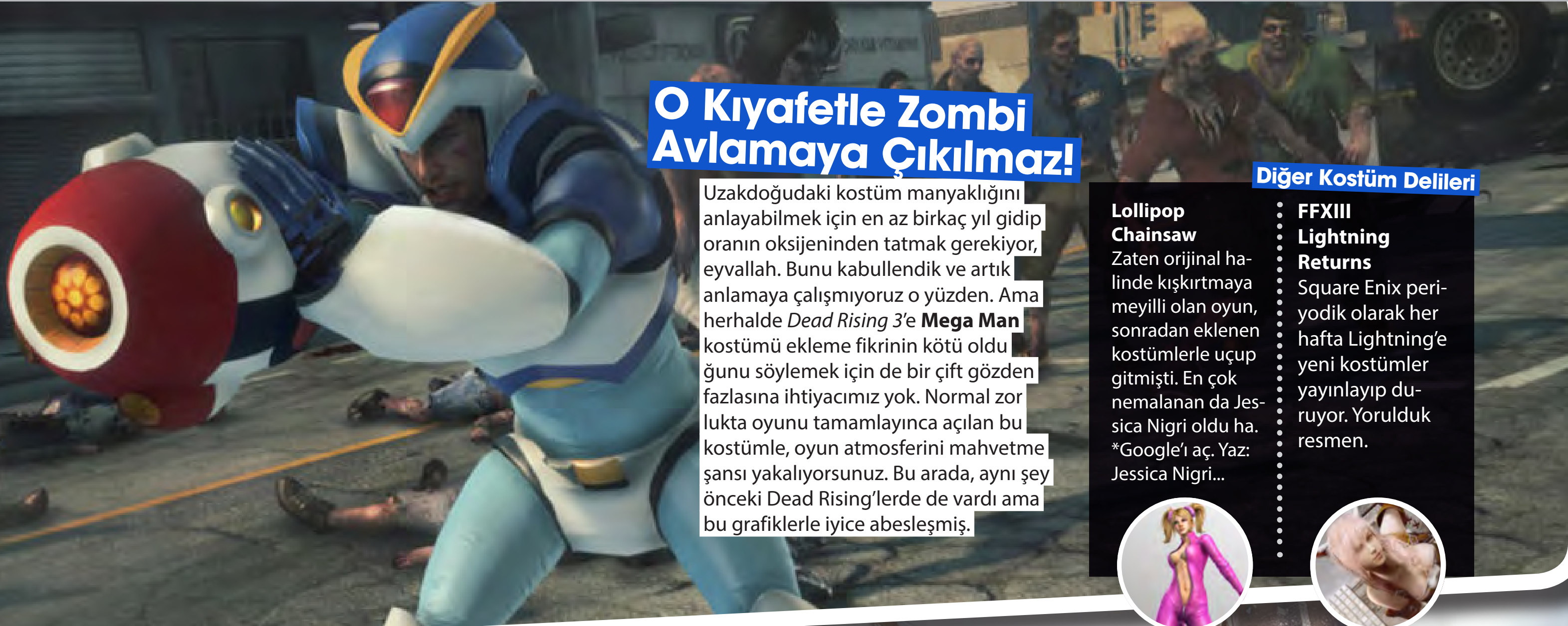
Dünyanın en güzel domatesli makarnasını yapan, ojelerini sürerken taşırdığı için kendi tarzını yaratabilen, markette gidip 7 numaralı kasayı seçen çok özel insanlardan oluşmuş çok özel bir topluluğuz biz. Her gün, her yerde kendimizle karşılaştığımız halde bir tanecik olmaya devam edeceğiz. Yeter ki sıramız gelsin.

> "HER HESABIN BİR FORMÜLÜ VAR. KONU İSTER GEZEGENLERİN BİRBİRİNİ İTME GÜCÜ OLSUN, İSTER MARKET KUYRUĞUNDA SIRANIN KAÇ DAKİKADA SİZE GELECEĞİNİ HESAPLAMAK..."



PORTAL

BlizzCon geldi gelmesine ve zorla sıkıştırdık kendi sayfalarına. Ama Malthael'in gelip kendi portalını açmasından korkuyoruz.

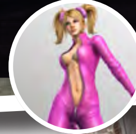


O Kıyafetle Zombi Avlamaya Çıkılmaz!

Uzakdoğudaki kostüm manyaklığını anlayabilmek için en az birkaç yıl gidip oranın oksijeninden tatmak gerekiyor, eyvallah. Bunu kabullendik ve artık anlamaya çalışmıyoruz o yüzden. Ama herhalde *Dead Rising 3*'e **Mega Man** kostümü ekleme fikrinin kötü oldu ğunu söylemek için de bir çift gözden fazlasına ihtiyacımız yok. Normal zor lukta oyunu tamamlayınca açılan bu kostümle, oyun atmosferini mahvetme şansı yakalıyorsunuz. Bu arada, aynı şey önceki Dead Rising'lerde de vardı ama bu grafiklerle iyice abesleşmiş.

Diğer Kostüm Delileri

Lollipop Chainsaw
Zaten orijinal ha- linde kışkırtmaya meyilli olan oyun, sonradan eklenen kostümlerle uçup gitmişti. En çok nemalanan da Jes- sica Nigri oldu ha. *Google'ı aç. Yaz: Jessica Nigri...



FFXIII Lightning Returns
Square Enix peri- yodik olarak her hafta Lightning'e yeni kostümler yayınlayıp du- ruyor. Yorulduk resmen.



Yap Ama Hobi Olarak Yap



Oyun filmleri yüzünden sinemadan soğuduk resmen... Al, şimdi de Temple Run geliyor misal. Mobil cihazların bağımlılık yaratan oyunu güya "kaliteli" bir şekilde beyazperdeye aktarı lacakmış. İşin başında Warner Bros. var. Haberin devamında ne diyeceğimi bilemiyorum bile. Ben en iyisi devam eden ve batması kesin gözü- ken oyundan devşirme film projelerini koyayım aşağıya. Sonra da bir yeşil çay yapayım.

Bizde Kötü Fikir Bitmez

Angry Birds: Evet, gerçek bu. 2016 çıkışlı bir Angry Birds filmi var. Ühühühühü...



Need for Speed: Bas gaza "biatch!". Jesse başrolde oynuyor da, tutamadım kendimi. 2014 ilkbaharda, çöp kutusunda.



Japonya Karıştı

Bu da oldu! Yıllar sonra Japonya'da batılı bir oyun, satış liste sinde bir Japon klasiğini geçmeyi başardı! Yaklaşık dört hafta lık bir itişmenin sonunda *Battlefield 4*, liste başını *Pokemon X & Y*'den koparıp aldı. Neler oluyor? Japonlar ne zamandan beri FPS'leri oyundan sayıyor? Bu bir kıyamet alameti mi? Pika?

Sadece bir haftalığına gerçekleşmiş olsa da bu tarihi sıralamayı şuraya ekleyip ölümsüzleştirelim.

Sıra	Oyun	Satış
1	BF4	121,699
2	Pokemon X & Y	115,630
3	Monster Hunter 4	40,205

Arkham Üçlemesi Tek Pakette

Steam'e geri dönen *Asylum* ve *City* uygun fiyatlıydı, sonrasında **Humble WB Bundle** pazarlığı iyice sıkı yaptı. Eğer bu zaman larda almadıysanız (ya da ne bileyim, konsol diye bir şey var diyorlar) o zaman *Arkham Collection* ilginizi çekebilir. 22 Kasım'da çıkan bu paket Türkiye'ye daha gelmedi ama üç oyunu birlikte sunuyor size. *Arkham Origins* sattırmak için bir çaba daha. İşe yarar mı bilinmez.

LONDON GAMES CONFERENCE

FUARLAR BİTİNCE, ORTALIK DURULDU MU SANDINIZ?

Bu sefer parlak ışıklar, gürültülü salonlar, mini elbise giymiş güzeller yok (ama neden, neden?). Çünkü spor da olsa ceketlerimizi giyip düğmelerimizi ilikleyip Londra Oyun Konferansı'na (LGC) gidiyoruz. İşimiz ciddi, kravat desteği olmadan sektörü kurtaracağız panellerde ve tartışma odalarında.

Şaka bir yana, beş yıldır düzenlenen LGC, aynı mayıs ayında yapılan DICE gibi daha çok sektörel analizlerin konuşulduğu, değerlendirmelerin yapıldığı bir yer. Önceki seneler gibi bu sene de tartışma yaratacak konu başlıklarına ev sahipliği yaptı LGC. Üstelik bunlardan birisi de direkt Türkiye'yi ilgilendirecek cinsten.

FOOTBALL MANAGER VE KORSAN

LGC konuşmacılarından biri *Football Manager (FM)* serisinin başındaki isim **Miles Jacobson**'du. *FM 2013*'ün dünya çapında 10,1 milyon kere korsan indirildiğine dikkat çeken Jacobson, crack içindeki Home adlı bir hata sayesinde IP adreslerini takip edebildiklerini söyledi. Bu sayı ülkelere dağıldığında ise çuvaldız bize giriyor hızlıca. 3.2 milyon ile Çin birinciyken 1.05 milyon ile Türkiye ikinci, 781 bin ile Porteki̇z üçüncü.

Bunu daha acıklı yapan şey ise, *FM 2013* ile ilk kez Türkçe ve öğrenci sürümü haliyle uygun fiyatlı çıkmış olması serinin. Bu öğrenci sürümü beş figürlü düşük bir sayıda satmış. ama 12 Mayıs'ta crack gerçekleşince yukarıda okuduğunuz sayıya ulaşılmış. Utanıyor yahu insan böyle anılınca. Elde değil yani.

EVE ONLINE VE MMO'LAR

MMO sektöründe aylık ödemeli oyunların başarısı düşerken **CCP**'nin *Eve Online*'ı bu akıma resmen meydan okuyor. Firma çalışanlarından **David Reid**, bunun sebebinin "oyunun asla tamamlanmayacağına inanmak" olduğunu söylüyor.

Tabii bunun yanında EVE oyuncuları ile oyun içi ve dışında kurulmuş olan ilişkinin etkisini de azımsamıyor. Zaten kullanıcılarla olan ilişkiden dolayı yeni genişleme paketi *Rubicon*'un fragmanı **Twitch** üzerinden yayınlanacakmış. *WoW* klonlarını sevgiyle anıyoruz buradan.

YENİ DÜNYA YOUTUBE DEĞİL, TWITCH

Hayır, bu tartışma **Google+** ve yorum ekranının baskısı ile alakalı değil. Hatta bu biraz da videolar ile yazılı incelemeler arasındaki ilişki gibi. Twitch Avrupa bölgesi yöneticisi **Stuard Saw**, oyuncuların etkileşim talep ettiklerini ve yazılı incelemelerle bunun az olduğunu söylüyor. Hazır yazılar ya da **Youtube** gibi TV yayınını esas alan pasif kaynakların artık yetersiz olduğunu belirten Saw, 2013 yılında üçe katlanan yayın içerikleriyle bunun kanıtlandığını düşünüyor.

İyi güzel diyor da, bizim saatler süren *GTA Online* kaydımızı çok uzun diye silen sisteme bir cevap veremiyor. Olsun, "hatadır" diyor ve geçiyorum ben de.
- Sarp







PACHTER PS4 DİYOR

Xbox'a olan aşkı ve Microsoft ile yaptığı işlerle tanınan Michael Pachter, LGC'de taraf olarak PS4'ü seçti. Sebep olarak fiyatı ve Kinect'in olmayışını sunan Pachter, arada 30 milyon gibi bir ürün satış farkı olacağını düşünüyor en fazla. Kendisi ABD'den olduğu için, TV özelliklerinin önemli olduğunu düşünüyor.

Pachter'a Londra'da olduğunu hatırlatmadı herhalde kimse.



KICKSTARTER'I AZIMSAMAYIN

Broken Sword'un yapımcısı Charles Cecil, The Serpent's Curse'ün başarısıyla birlikte Kickstarter'ı daha iyi anlamış. Sadece yeni filirlere para bulmak değil, toplulukla iletişimin de üretim aşamasına müdahalesini çığır açıcı olarak gören Cecil, bu değişimin devam edeceğini ve Kickstarter'ın kümülatif bir yaratım platformu haline dönüşeceğini söylüyor. "Fazlaca kişi size bir şey söylüyorsa, tahminen haklılardır" diyor kendisi.



TWITTER EN BAŞARILI REKLAM

Oyun dünyasında reklamcılığın en verimli yöntemi, Batı dünyasında **Twitter** gibi görünüyor. LGC'de konuşan Twitter UK sorumlusu Bruce Daisley, Deloitte analiz firmasının yaptığı araştırma sonucunda %10 Twitter aktivite artışına %6.1 gelir artışı denk geldiğini görmüş. Normalde %10 fazla reklam harcaması %1 satış hacim artışı demekmiş. Yeni nesille paylaşımın önemini de hatırlatan Daisley, bu sayıların artacağına inanıyor.

LONDRA'DAN TELEFON VAR. KONU FUTBOL

Türkiye, dünya üzerinde *Football Manager*'ın en çok korsan oynandığı ikinci ülke (Çin hâlâ bu dünyadan sayılıyorsa). Buna rağmen serinin yaratıcıları tüm iyi niyetleriyle oyunun Türkçe yerelleştirmesi için gerekli desteği sunmaya, ülkemizdeki oyuncularla doğrudan iletişim kurmaya özen gösteriyor. Oyunun baş tasarımcısı **Miles Jacobson**, *FM 2014* yayınlanmadan kısa süre önce bize bir röportaj vermişti, yeri gelmişken onu da yayınlayalım istedik...

Geçen yıl, senelik Türkçe dil desteği verip vermeyeceğinize karar vereceğinizi söylemiştiniz. Bu konuda kararınız nedir?

Her yıl karar sürecini yenileyeceğiz. Yerelleşmiş sürüm için gerekli olan eşiği geçmedik satışlarda, ama daha satışların erken dönemlerindeyiz.

Footbal Manager 2012'nin satış rakamlarından memnundunuz, 2013'te durum nasıl, memnun musunuz?

FM 2013 dünya çapında en iyi satan oyunumuzdu. Türkiye rakamları için de geçerli bu.

Forumlarda FM 2013'e dair tartışılan bazı sorunlar vardı. Aynıları FM 2014'te de var. Mesela kale direğinden seken topların sayısının fazla olduğu belirtiliyor. Bu gibi sorunlar üstünde çalışıyor musunuz?

İnsanlar ne zaman oyunlarda bir sıkıntı yaşarlarsa, bize örnekle birlikte community.sigames.com'dan bunu iletebilirler. Her bir raporu dikkatle inceliyoruz ve aylar sonra bile yamalarla bunları düzeltiyoruz.

Gördüğümüz kadarıyla rekabet yeterli değilse, yılda bir çıkan oyunlarda gelişim beklenilenden az oluyor. Football Manager da kendi dalında tek sayılır. Dişe dokunur bir rakibinizin olmaması, motivasyonunuzu etkiliyor mu?

Dalımızda tek olduğumuza inanmıyorum. Hiç olmadığı kadar fazla seçenek var artık. Ama önemli değil. Biz kendimizle yarışıyoruz. En iyi menejerlik oyununu yapmak ve çıtayı her sene yükseltmek de amacımız. FM 12'te bugüne kadar yaptığımız en fazla değişimi yaptık. Kimisi görünürken, kimisi perde arkasında.

Sports Interactive futbol menejerliği merkezli bir firma. Ama daha önce buz hokeyi ve beysbol oyunları da yaptınız. Diğer dallar için menejerlik oyunları da düşünüyor musunuz?

Şu an elimizde olan isimlerle çok meşgulüz ve başka oyunlar için bir planımız yok.

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

VGX kapıdayken heyecan dorukta, ama bizde durum hiç değişmiyor ki...

THE WITCHER 3 WILD HUNT



Yapım: CD Project RED
Yayıncı: Namco Bandai (Avrupa)
Tür: RYO
Çıkış tarihi: 30 Eylül 2014 (Amazon'un belirttiği)
Platform: PC, PS4, Xbox One
İstemetre:

Nisan ayında **Eser**'in yazdığı altı sayfaya dönüp bakınca, aslında The Witcher 3'ün anlatacak neyi olduğunu düşünüyorum. Bu noktada artık olayın hikâyesi ya da geçtiği dönem yok. Artık mekanikler ve etkileşimler konuşuluyor.

The Witcher 3 ile **CD Projekt Red** kendisini de aşmış durumda. İkinci oyun 23,000 satır diyalog içerirken, bu oyunda 30,000 sınırını geçmişler. İkinci oyun yaklaşık 55 saatte bitirilebilirken *Wild Hunt* yaklaşık 100 saatinizi alabilecekmiş. Sayısal değerler şişkin gibi olsa da, *Skyrim*'de kaç saat harcadığınızı bir düşünün. Açık dünya insanı bir fena çarpıyor işte.

Oyunun gösterilen parçalarında değişen hava sistemi de vardı. Yaratıklar fırtınalarda saklanmayı tercih ederken, kimileri daha rahat saklanabilecekleri için avlanmayı tercih ediyorlar. Aynı şey gece ve gündüz döngüsü için de geçerli. CD Projekt, farklı mitolojilerden esinlenilen yaratıklar için farklı yapay zekâlar kodlamışlar. Böylelikle hepsi **Geralt**'a farklı bakış açılarıyla yaklaşacak. Sürü halindeki kurtlarda bataklıktaki ufak yaratıklara kadar.

The Witcher 3: Wild Hunt, inanılmaz bir görselliğe sahip. Oyunun ekran görüntüleri adeta sanat çalışması gibi. Yeni nesil konsollar ve PC bu grafiğin altından kalkabiliyor, üstelik tümüyle açık bir dünyada.

Her köşe başında başka bir görev olduğu belirtiliyor, üstelik zor seçimlerle birlikte. Yazar **Jakub Szamalek** *"Birçok zor seçimlerle karşılaşacaksınız"* diyor, *"bunlar iyi ya da kötü seçimler değil. Derdiniz hep daha az kötü olanı seçmek olacak."* Ama oyunda **BioWare**'inki gibi puanlama ya da metrik bir sistem yok. Her şey çevremizdekilerin bize tepkileri ile ölçülecek. Kimi topluluklar bizi kabullenirken, kimileri bize kin besleyecek.

Oyunun özelliklerinin ötesinde, biraz da sektör kısmına bakalım (sıkıcıı!). Avrupa için bir dağıtımcı seçilmemişti ekim ayına kadar. Görünüşe göre oyunu Avrupa'da **Namco Bandai** dağıtacak. Bunun dışında çıkış tarihi kesinleşmese de Amazon.com **30 Eylül 2014** tarihi ile sipariş alımına başladı. Geçici bir tarih gibi ama belki bir çıkış aralığına işaret ediyor olabilir. İlkbahar döneminde çıkan *The Witcher* oyunlarından sonra, bir ilki yaşıyor olabiliriz.

Ama ne olursa olsun, her bir günüyle beklenmeye değer bir oyun *The Witcher 3: Wild Hunt*. İşini layığı ile yapacağından şüphemiz yok.

CD Project RED hem iki projeyi birden yönetiyor, hem de ikisinde birden iddialı olmayı başarıyor.

Destiny

Geçen ay internetten beta kodları dağıtan Bungie, şimdi de beta tarihleriyle ilgili yeni bir bilgi sundu bizlere. Hayır, tam gününü bilmiyoruz. Tırnak yemeye devam. Ama betanın öncelikle PlayStation platformuna sunulacağını açıkladı. Ön sipariş ile ya da Twitter üzerinden kodunuz varsa, buna göre kullanmanızı öneririz..

Yapımcı: Bungie **Yayıncı:** Activision
Tür: Aksiyon **Çıkış Tarihi:** 2014
Platform: PS, PC, Xbox
İstemetre:

South Park The Stick of Truth

Yine gecikme, yine gecikme. Üzüldük bu ay, çünkü *The Stick of Truth* Mart ayına ertelendi. Yarım yamalak çıkartılmasındansa çıkış tarihini ileriye atmayı doğru bulan **Ubisoft**, umuyoruz ki doğru kararı vermiştir. Yılan hikâyesine dönen bu oyun *Duke Nukem Forever*'a benzemesin de...

Yapımcı: Obisidian **Yayıncı:** Ubisoft **Tür:** RYO **Çıkış Tarihi:** 6 Mart 2014
Platform: PS3, PC, Xbox 360 **İstemetre:**

inFamous: Second Son

Sony etkinliklerinde oynatılan ana demolardan olan inFamous Second Son, özellikle "Neon" gücüyle göz doldurdu bu ay. ışık, foton, bu nedenle hız gibi konulara bulaşan neon gücü Delsin'in sahip olabileceklerinden sadece birisi. Ayrıca *inFamous: Second Son* 21 Mart'ta oyuncularla buluşacak. Onu da gizli ajanları üsse sokup öğrendik. Yuppa!

Yapımcı: Sucker Punch
Yayıncı: Sony **Tür:** Aksiyon
Çıkış Tarihi: 21 Mart 2014
Platform: PS4
İstemetre:

THQ'NUN SİLİNİŞ HİKÂYESİ

24 YILIN ARDINDAN UTANÇLA SEKTÖRÜ TERK ETMEK

Oyun yapımcıları, dağıtıcıları ve yayıncıları bizlerde hep kafa karıştıran kavramlar olmuştur. Üstelik 1980'lerin sonunda serbest yapımcıların yayıncıların bünyelerine katılmaları ile aslında bugün "bağımsızlar" olarak adlandırdığımız grubun ilk yok oluşunu görmüştük. Şimdi tarih tekerrür ediyor bir anlamda, ama bu başka bir konu.

Burada ise yayıncılardan (gavurcası "publisher" olan) bir firmanın 25 yılın ardından nasıl çöktüğüne bakacağız. Hastanın adı **THQ**, ölüm sebebi ise **kibir**. Ama hedefimize THQ'yu almadan önce, yayıncıları üstünkörü de olsa sınıflandırmamız lazım.

TÜRLERİN KÖKENİ - YAYINCILAR

Nasıl ki oyunlara bütçeleri üzerinden bir damga yapıştırıyor ve *"AAA"*, *"AA"*, *"Bağımsız"* gibi sınıflandırmalar yakıştırıyorsak, aynı şet aslında yayıncılar için de var. Bu dünyanın büyük adamları tahmin edeceğiniz üzere **EA**, **Activision**, **Ubisoft**, biraz ucundan **Square Enix** gibi isimler. Bünyelerindeki stüdyolarla, lisans haklarını aldıkları başka firmalarla oyun dünyasında büyük parsayı götürenler onlar.

Ama THQ, bu kategorinin bir parçası değil. İlk olarak bir oyuncak şirketi ile kurulan ve oyun stüdyosu alımına ilk kez 1993'te adım atan firma, daha ufak bir ligde oynuyordu. Hani **Deep Silver**, **Paradox**, **WB Interactive**, **Focus Home Interactive** gibi firmaların ligi. Burada sınıflandırmayı delicesine karmaşık ekonomik modellere göre yapmıyoruz tabii. İş, yayıncının bünyesinde bulunan isimlerin döndürdükleri ciro ile alakalı. Yani **Konami**, *MGS* ile başarılı olsa da başka bir güçlü isme ev sahipliği yapmıyor. Efendim? *PES*? Yapmayın, gıdıklanıyorum.

LUCIFIER'DEN BİR LÜTUF - KİBİR

THQ'nun 2008 yılına kadar izlediği çizgi, çok da kötü değil aslında. **Disney** ve başka lisansları elinde bulunduran firma, çocuklar için yaptıkları oyunlarla oldukça başarılıydı. Burada mevzu, pazarını terk etmeye karar verip, buna kendini hazır hissedip sonucunda çakılmak. Bu nedenle çocuk oyunlarından vazgeçti THQ ve daha "ciddi" serileri bünyesinde toplamaya başladı.

Çok kimse hatırlamaz ama bir zamanlar **TRT**'de çocuk programında çalıştığını söylemek, utanılacak bir şeydi. Şimdilerde komik gelse de, çocuk işi olduğu için küçümsenen eserler Türkiye'ye yabancı değil. THQ'nun benzer bir sıkıntı çekip çekmediğini bilmiyoruz ama verdikleri karar sonucunda odağını daha "olgun" kitleye çevirdi firma.

İşte kibir, buna hazır olmadığı halde hazır olduğuna inanmakta geliyor sahneye. *Red Faction*, *Homefront*, *Warhammer 40K*, *Darksiders* gibi oyunlar THQ'nun başına büyük dertler açtılar. Tekil anlamda hiçbirisi firmanın sonunu getirecek kadar güçlü olmasa da buradaki problem, yayıncılığın büyük abileriyle yarışmaya çalışan THQ'nun sahip olduğundan fazla para harcamasıydı.

Kısaca THQ, bozduramayacağı çekler yazmakla meşguldü etrafa.

>>

BAŞARININ ARDINDAN GELEN BATIŞ

Kendisinden daha büyük firmalarla yarışana kadar başarılı bir firmaydı aslında THQ. Ama sonrasında borç üstüne borç biriktirmesi, sonunu getirdi denebilir.

1989
THQ, Toy HeadQuarters'ın kısaltması olarak kurulur. Video oyunlarıyla alakası olmayan bu firma, fiziksel oyuncak odaklıdır.

1990
Broderbund'ın oyun departmanını satın alan firma, bir yıl sonra Peter Pan and the Pirates ile oyun dünyasına orta karar bir adım atar.

1994
Fiziksel oyuncaklarla ilişiğini kesen firma, video oyunu odaklı yapıya bürünür. Ufak ekipleri alarak PC odaklı bir şekilde yıllarca yoluna devam eder.

EYLÜL 2000
Volition'un THQ'ya katılmasıyla portolfosu genişler. İlerleyen 6 yılda yeni stüdyolar alır, oyun portfolyosunu konsol ve PC'ye genişletir.



MAYIS 2007
Özellikle çocuklara özgü oyunlarla firma en yüksek kâr miktarını açıklar. Yeni kararların rdından büyük harcamalar ve kâr düşüşleri başlar.

>> GERİ GELEMEYEN ŞEY - PARA

Bütün bu oyunlar için harcanan reklam harcamaları, oyunların yapımı için genişletilen bütçeler firmanın sıkıntıya girmesine sebep oldu. Bu nedenle başarılı giden 2007'den sonra 2008'de beş stüdyosunu kapattı, 2009'da *Big Huge Games*'i sattı, 2010'da ABD ve İngiltere'de yapımcıları işten çıkardı, 2011'de mobil departmanını, *Homefront*'un yapımcılarını ve **THQ Warrington**'u kapattı. Bunlar sadece bir kısmı, arada güme giden *MX vs. ATV* serisi ve 2012'de işten çıkartılan 240 kişiyi saymıyorum bile (Pardon, sayıverdim...).

Sonuca baktığınızda, 2012 Aralık ayında Chapter 11 durumundan iflas bayrağını çekti THQ. Bu "chapter 11" nedir, bir yerlere en yüzeysel haliyle iliştirdim. Peki nedir suçlanacak nokta? Kötü idare. Elinde kaliteli seriler bulunsa da, bu serilerin idaresini başaramamış bir firma idi THQ. Son durum, THQ'nun sahip olduğu birçok ismin başka firmalar tarafından alınması. Oyun serilerinin de kimlerin elinde olduğu yine bu sayfalarda sizleri bekliyor.

Oyun yapımını, oyunculuğu hâlâ bağımsız ve yaratıcılığa endeksli bir pazar olarak düşünmeyi istesek de, THQ'nun çöküşü bize olayın idare kısmının iyi yapılmadığında dev bir firmayı bile yok oluşa götürebileceğini gösteriyor. **- Sarp**

HER ŞEYİN SUÇLUSU UDRAW!

En azından firma böyle düşünmemizi istedi başlarda. Çocuk departmanının geri gelişi ve **uDraw**'un başarısızlığı THQ'nun batışının sebebi olarak gösterildi. Ama çalışanlar ve sektörde olanlar tarafından yazılan bir açık mektup, bunun tersini anlatıyor.

uDraw asla ticari bir başarı olmadı, evet. Ama firmanın batışındaki rolünü çok da büyütmemek lazım. Mektup Kotaku'nun sayfalarında var. Buradan açıp okuyabilirsiniz: *http://bit.ly/17hdKYy*

NEDİR BU CHAPTER 11?

Çok detayına girmeden, üstünkörü anlatmak gerekirse bir iflas bildirimi yapıldığında firmanın tekrar ayağa kalkmasını engelleyecek türde bir bildirimdir. Yani eldeki tüm isimleri likide çevirip firmanın borçlarını ödeseniz bile tekrar ayağa kaldıramazsınız.

Bir işi batırdığınızda, ABD'de elinize tekrar imkân vermiyorlar anlaşılan. Chapter 11, ikinci kez batırıp insanların hayatını mahvetmeyin diye var yani.

NEREDE BU OYUNLAR?

THQ'nun iflasından sonra, haklarını elinde bulundurduğu oyunlar da tezgaha konulmuş mal muamelesi gördüler haliyle. İlki bildirimin yapıldığı ocak ayında, diğeri de nisanda sonuçlanan açık arttırmalarda hangi oyun serisine ne oldu, hep birlikte bakalım:

Relic (Company of Heroes), Sega'ya satıldı - 26.3 milyon dolar.

Volition (Saints Row) Koch Media'ya satıldı - 23 milyon dolar.

THQ Montreal Ubisoft'a satıldı - 2.5 milyon dolar.

Homefront serisi Crytek'e satıldı - 500 bin dolar.

Metro serisi Kock Media'ya satıldı - 5.8 milyon dolar.

South Park isim hakları Ubisoft'a satıldı - 3.2 milyon dolar.

Evolve isim hakları Take 2'ya satıldı - 3.2 milyon dolar.

Darksiders, *Destroy All Monsters*, *Titan Quest*, *Red Faction* ve *MX vs. ATV* serileri Nordic Games'e satıldı - 4.9 milyon dolar.

PARA YOKSA TAZMİNAT DA YOK

Belki de THQ'nun başına gelen bu olay en acıklı şekilde çalışanları etkiledi. THQ'nun son açık arttırması da bittiğinde, elde edilen para borcun o kadar küçük bir kısmını kapatabildi ki...

Tüm satışlardan elde edilen miktar 72 milyon dolar iken, THQ'nun çalışanlarına olan borcu 143 ilâ 184 milyon dolar arasında. %51, çalışanlar arasında alınabilmiş en yüksek oran. Kimseye hakkı tam ödenemedi anlayacağınız.

Şimdi bütün o fuarlarda, bütün o reklamlarda, bütün o CGI videolarda gördükleriniz daha bir anlamsızlaşıyor, öyle değil mi? O maliyetlere rağmen hakları ödenemeyen yüzlerce insan...

MART 2011
Homefront'un yayınlanmasından sonra kârlardaki değer kaybı %26 olur. Üç ay sonra THQ, yapımcı ekipin olduğu Kaos Studios'u kapatacağını açıklar.

AĞUSTOS 2011
THQ, en yüksek kazancı kendisine sağlayan çocuk stüdyolarını kapatarak artık *"daha yüksek kaliteli"* oyunlara ve kitlelere odaklanacağını belirtir.

KASIM 2011
uDraw, THQ'nun en ağır finansal darbe aldığı ürünlerden birisi PS3 ve Xbox 360 için çıkar. Firmanın kaderine etkisi kesinlikle vardır.

MAYIS 2012
Firma, önceki yıldan 100 milyon dolar daha fazla, toplamda 240 milyon dolar zarar ettiğini açıklar. Eldeki oyun lisanslarının satışları hızla başlar.

KASIM 2012
THQ, aldığı son 50 milyon dolarlık borcu ödeyemeyeceğinin sinyallerini verir, projeleri durdurur. Bir ay sonra da iflas bayrağını çeker.

NİSAN 2013
THQ'ya ait olan son ürünlerin de satışı gerçekleştirilir. Eline geçen paralarla çalışanlarına ödemenin tamamını bile yapamayan firma, tarihin tozlu sayfalarına doğru yönelir.



THE MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT

MACERA, ŞAN, ŞÖHRET, PARA... HEPSİ TAMAM AMA GÜZEL KIZLAR YOK

Kaba etlerimi tehlikeye atacak kadar maceracı biri olsaydım bunu ne için yapardım acaba? Onur, doğruluk, barış, iyilik?.. Mehhhh... Doğruyu söylemek gerekirse şan, şöhret ve çil çil altınlar elime kılıcı alıp ne idüğü belirsiz yaratıkların olduğu karanlık mahzenlere girerdim. Sonra emekli olduğumda ve siz büyüyüp doğruluk için savaşmaya maceraya çıktığınızda +1 sihirli kılıcı size 1000 altından satacağım dükkanı kurmuş olurdum (bundan sonra oyunlarda iyilik için savaşırken ve alış veriş yaparken satıcıyı gördüğünüzde beni hatırlayın). Nihayet sonunda benim kafa yapıma göre bir oyun da geldi: *The Mighty Quest For Epic Loot*.

Sinan bugünlerde benim şahsi Noel Babam gibi çünkü ne kadar istediğim oyun varsa beta anahtarlarını gönderiyor (ben de iyi bir çocuk oluyorum). *TMQFEL* (oha!) fantastik bir dünyada geçen hack&slash tarzı bir oyun. Dövüş sistemi *Diablo*'ya çok benzerken ondan farklı olarak kale kurma ve başka kalelere saldırma gibi günlük maceracı işleri ile uğraşıyorsunuz.

BAŞKASININ MALINA GÖZ DİKMEK, İŞTE BÜTÜN MESELE

Oyuna başlarken üç maceracıdan birini büyücü, şövalye ya da okçudan birini seçiyorsunuz ve vaktinde çok zengin olmuş ama bu yükselişi büyük bir düşüşle sonlandırmış büyülü bir krallığı yağma işine girişiyorsunuz. Burayı yağmalayanlar bir tek siz de değilsiniz, diğer oyuncular da bu süreçte sizin rakibiniz oluyor. İşin güzel tarafı yağmalamaktan başka kendi kalenizi de kurabiliyorsunuz ve görevlerden kazandığınız bütün zenginliğinizi bu kalede sakladığınız için onu korumak da size düşüyor.

Bilgisayarın kontrolünde olan tuzak dolu kaleleri işgal edebildiğiniz gibi aynı zamanda diğer oyuncuların kalelerine de çöreklenebiliyorsunuz. Tahmin edersiniz ki gerçek oyuncuların hazırladığı kaleler gerek tuzakları olsun gerekse içeriye koydukları yaratıklar olsun geçilmesi çok daha zor oluyor. Eğer size verilen zaman içerisinde hazine odasına ulaşabilirseniz görevi başarı ile tamamlamış sayılıyorsunuz. Eğer süreyi aşarsanız karşı oyuncu kazanmış sayılıyor ve sizden "**Fame**" yani ün puanı alıyor. Bu da sizin dünyadaki sıralamanızı etkiliyor.

BAŞKASININ SİZİN MALINIZA GÖZ DİKMESİ, DAHA BÜYÜK BİR MESELE

İşin güzel tarafı dekorasyon ve strateji unsurlarının iç içe olması. Kalenizi uzun uğraşlar sonunda büyüterek genişletebiliyorsunuz ki bu da yağmacıların hazine odanızı bulmasını zorlaştırıyor. Kalenizin içine çeşitli yaratıkları zekice koyarak ise saldıranları yavaşlatmaya çalışıyorsunuz. Tuzaklar döşüyorsunuz, yeni yaratıklar araştırıyor var olanları ise geliştiriyorsunuz.

İŞİN İÇİNE GERÇEK PARA DA GİRİYOR

İsterseniz kalenizin tarzını da değiştirmeniz mümkün ama bu olay için yeşil kristaliniz olmalı ve onu da gerçek para ile satın alıyorsunuz. Evet oyun ücretsiz ama yapımcının da para kazanması lazım değil mi? Bir araştırmayı hızlandırmak ya da bina yapımını çabuklaştırmak için de bu yeşil kristali kullanabilirsiniz. Tam olarak cep telefonu oyunlarını hatırlatan bir özellik.

TMQFEL günlük, eğlenceli bir oyun olacak gibi duruyor. Zorlu kaleleri en hızlı kimin geçeceği gibi yarışlar ne kadar tutar bilmiyorum ama oyunun daha uzun soluklu olması için kesinlikle bir şeylerin daha eklenmesi gerektiği hissini duyuyorum. Her ne kadar kapalı beta olmasına rağmen baya baya bitmiş bir oyun oynadım diyebilirim. Gelince mutlaka göz atın diyebileceğim oyunlardan biri. **-Nurettin**







ASUS Republic of Gamers
Matrix R9 280X ekran kartları

ROG RADEON R9'A HIZ VERİYOR

En son AMD Radeon™ R9 280X GPU dan daha fazla güç istiyorsanız bakılacak tek bir yer var — ASUS Republic of Gamers. ROG'un ayrıcalıklı teknolojileriyle nasıl hız verdiğini keşfetmek için okumaya devam edin.

Hızlıdan Bile Daha Hızlı

Ayrıcalıklı teknolojilerle önde bir firma olan ASUS tarafından yapılmışlarsa ayağa kalkma ve ekran kartlarını dikkate alma zamanıdır — ve ROG Matrix R9 280X ekran kartlarının piyasaya sürülmesiyle, Tayvanlı öncü kendi yüksek standartlarını bile geçti.

Güçlü yeni AMD Radeon R9 280X GPU temel alınan, yeni ASUS ROGMatrix R9 280X ekran kartları, ısıyı olağanüstü verimlilikle uzaklaştıran bakır bazlı termal bir tasarımdan yararlanıyor. Referans olan Radeon R9 280X tasarımlarına kıyasla ROG Matrix R9 280X kartları, en yeni AMD Radeon GPU nun % 20 daha soğuk ve üç kat daha sessiz çalışmasını sağlıyor.



Çift yönlü 100mm soğutucu fanlarla birlikte ultra dayanıklı, ultra soğuk oyunun çok düşük gürültüyle keyfini sürün. R9 280X's GPU 1000MHz e ayarlanmışken, R9 280X Platinum'un çekirdeği şiddetli bir 1100MHzle hareket ettiriliyor. Bu referanstan daha yüksek bir tam 100MHz— neden başka bir şeye razı olasınız ki?

ROG'un yüksek gerilimli avantajı

ROG Matrix R9 280X ekran kartları daha da hız aşırtıcı ısı bölgesi için kurulan ayrıcalıklı ROG VGA Hotwire teknolojisine sahiptir . Matrix R9 280X 'in VGA Hotwire uçlarını ana levhada başlık bağlantılarına bağlayarak anında overvolt yapabilirsiniz.

ROG's TweakIt programı aşırı gerilim ayarlamalarını parmaklarınızın ucuna koyuyor — böylece daha yüksek hızlar ve yumuşak bir oyun için gücü derece derece ve güvenli bir şekilde artırabilirsiniz. Matrix R9 280X kartlarla, TweakIt her zamankinden daha geniş bir gerilim modülasyon aralığı sunuyor ve aynı zamanda çift yönlü 100mm fanları anında etkinleştirmek mümkün oluyor — böylece maksimum hava akışı ve anında soğutmayı bir tuşla yönetebilirsiniz.

ROG Matrix R9 280X kartları aynı zamanda varsayılan ayarları hızlıca geri yüklemede kullanılabilecek bir hızaşırtıcı 'güvenlik modu' içeriyor; ki bu da stabiliteyi her an yeniden kolaylıkla eski haline getirebilirsiniz demek. Bunun yanında önemsiz bir bakış bile kartın yüklemesini ölçmenize olanak sağlar, çünkü zekice aydınlatılmış Matrix lambası anlık yükleme seviyesini göstermek için renk değiştirir.



▲ "+" ve "-" düğmeleri ile kartınızın voltajını ayarlayabilirsiniz.



▲ VGA Hotwire ise Voltaj ayarlarını değiştirip size daha hızlı O.C yapma imkanı sunuyor

Dünnya Rekorlarınnnna Doymuyor

ROG Matrix R9 280X ekran kartları ayrıcalıklı ASUS DIGI+ voltage regülasyon ve Super Alloy Power teknolojisiyle donatılmıştır. Katı yapılı kondansatörler, beton çekirdek jikleleri ve sertleştirilmiş MOSFETs ve DIGI+ VRM's 20-faz güç ve dijital voltaj regülasyonu deneysel performans ayarlaması için geniş oda sağlıyor– diğer ekran kartlarıyla uymayan seviyelere. Bu büyük teknoloji % 30 kadar güç gürültüsünü azaltıyor ve bir kartın yaşam süresini iki buçuk kat arttırıyor.

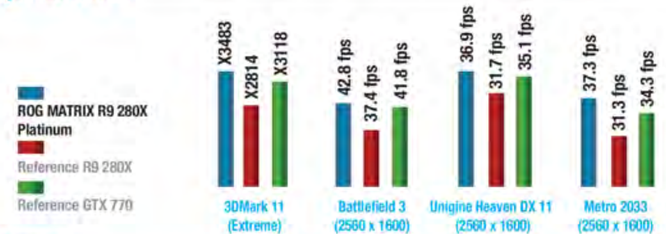
Sonuç olarak ASUS ekran kartlarının fanları GPU Tweak'ten – GPU ve video-hafıza saati hızlarını ve voltajlarını, soğutucu fan hızlarını ve güç sarfiyatını kontrol etmenizi sağlayan bizim şahane aygıtımızdan- haberdar olacaklar. GPU Tweak in ayrıcalıklı ROG edisyonu detaylı GPU yükleme hattı kalibrasyonu ve VRM-frekans ayarı ekliyor, ki bu maksimum hız aşırtmada birçok parametre üzerinden inanılmaz ince ayara olanak ve dünya rekorları kırma potansiyeli veriyor.



◄ ROG GPU Tweak dünyanın ilk VRM kontrolü yapmanızı sağlayanın O.C Programı

Hepsi kullanımı kolay bir arayüzle kontrol edildiğinden bundan sonra bir hızaşırtma uzmanı olmanız gerekmeyecek. Hatta GPU Tweak Streaming özelliğini kullanarak ekran hareketini ,mesajları ve webcam görüntülerini internetten canlı paylaşabilirsiniz — böylece başkaları sizi oynarken izleyebilir!
Radeon R9 için hazırsınız—ROG Matrix R9 280X için hazırsınız.

Oyun TEST Skorları



Özellikler

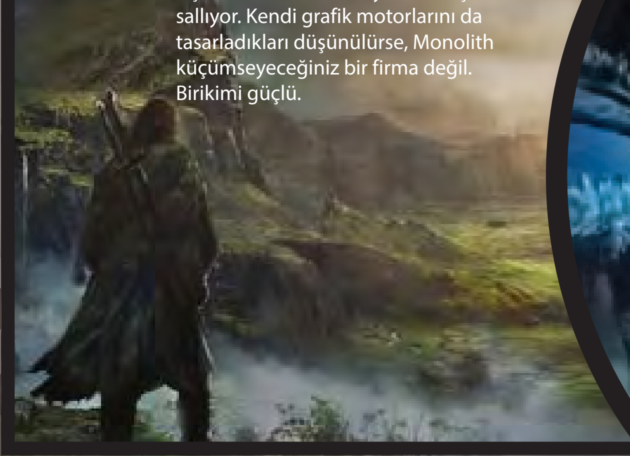
MATRIX-R9280X-P-3GD5 (Platinum Edn)

Grafik İşlemci	Çekirdek Saati	Giriş / Çıkışlar
AMD Radeon™ R9 280X	1.1GHz (boost clock)	1 x single link DVI, 1 x dual link DVI
Bellek	**Boyutlar**	1 x HDMI via adapter
3072MB GDDR5	11.2" x 5.7" x 2.1" inch	4 x native DisplayPorts

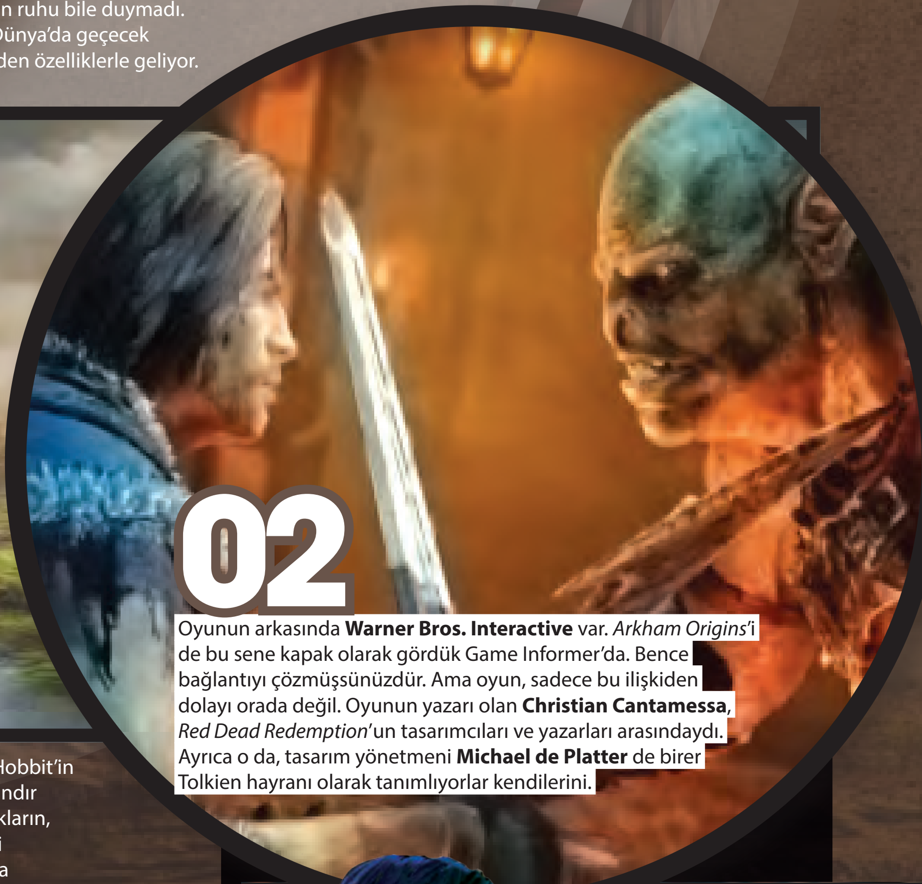
MIDDLE-EARTH SHADOW OF MORDOR

Kara Kapılar artık uğultuyu saklayamıyor, savaş başlamak üzere

Yanımızda bomba patlattılar bu ay. Geldiler, kurdular, kimsenin ruhu bile duymadı. Sonra Game Informer yüzümüze vurdu resmen oyunu. Orta Dünya'da geçecek maceralara bir diğeri ekleniyor, Shadow of Mordor bizi cezbeden özelliklerle geliyor.
-Sarp Kürkcü



01 Oldukça başarılı bir sır olarak saklanan *Middle-Earth: Shadow of Mordor*, **Monolith**'in ellerinde hayat buluyor. *F.E.A.R.* ile FPS'de gerilimi bize aşılamış olan ekip, şimdi de zarlarını üçüncü kişi kamerasından aksiyon türü için sallıyor. Kendi grafik motorlarını da tasarladıkları düşünülürse, Monolith küçümseyeceğiniz bir firma değil. Birikimi güçlü.



02 Oyunun arkasında **Warner Bros. Interactive** var. *Arkham Origins*'i de bu sene kapak olarak gördük Game Informer'da. Bence bağlantıyı çözmüşsünüzdür. Ama oyun, sadece bu ilişkiden dolayı orada değil. Oyunun yazarı olan **Christian Cantamessa**, *Red Dead Redemption*'un tasarımcıları ve yazarları arasındaydı. Ayrıca o da, tasarım yönetmeni **Michael de Platter** de birer Tolkien hayranı olarak tanımlıyorlar kendilerini.

03 Oyunun hikâyesi Yüzüklerin Efendisi ile Hobbit'in arasındaki dönemde geçiyor. Uzun zamandır Sauron ortalarda yok ve Mordor başka ırkların, toplulukların yerleşkesi. O cehennemvari yapısından daha farklı oldukça farklı. Kara lordun geri dönüşü ise öznel seviyede insanları etkilemeye gebe.



04 Gelelim hikâyenin detaylarına. 2000 yıldır ortalarda olmayan Sauron Mordor'a dönünce, ilk işi **Talion** ve ailesinin bulunduğu birliği yok etmek olur. Morannon'daki bu birlik Kara Kapılar'ı gözlemektedir çünkü. Önce ailesinin ölümünü izleyen, sonra da kendisi öldürülen Talion ise mistik bir şekilde canlandırılır. Üstelik, wraith'lerin güçlerine sahip olarak. Artık tek varoluş sebebi intikamdır.



05 Talion'un wraith ile olan ilişkisi sadece sembolik bir dirilme bahanesi değil. Ona başka bir dünyayı görmenin kapılarını açıyor – wraith dünyası. Tek bir tuşla bu görüşe geçen Talion hedefini ayırt edebiliyor. Wraith, bu güçleri sağlarken aynı zamanda Talion'un zihninde ikincil bir varlık olarak yer ediyor. Bunun da hem mekanik, hem de hikâye olarak etkileri var oyunda.

06 **AMA TALION,** sırtını bu yeni özelliklere dayamıyor sadece. Kendi oğlunun kırık kılıcı, koruculuktan gelen kılıcı ve yayının yanında Talion iyi bir dövüşçü. *Arkham Origins*'in dövüş mekaniklerinden esinlenen *Shadow of Mordor* akıcı, seri ve oldukça ölümcül hareketlerle bezeli bir dövüş deneyimi sunuyor. Wraith güçleri de zamanı yavaşlatmasına, Talion'un hareketlerini daha keskin hale getirmesine imkân tanıyor.







07

DÖVÜŞ DENEYİMİNİN yanında hareket kabiliyeti de önemli. Tam ölçeğini bilmesek de oyun "açık dünya" olarak tanımlanıyor. Bu dünyada da duvarlara tırmanabilen, gezebilen, gizlilikten faydalanabilen bir karakteri oynuyoruz sonuçta. Havada *Assassin's Creed* kokusu alabilirsiniz yani. Üstelik bu açık dünyayı dolduran düşmanlar da birbirinin kopyası değil, hepsinin karakterleri var.

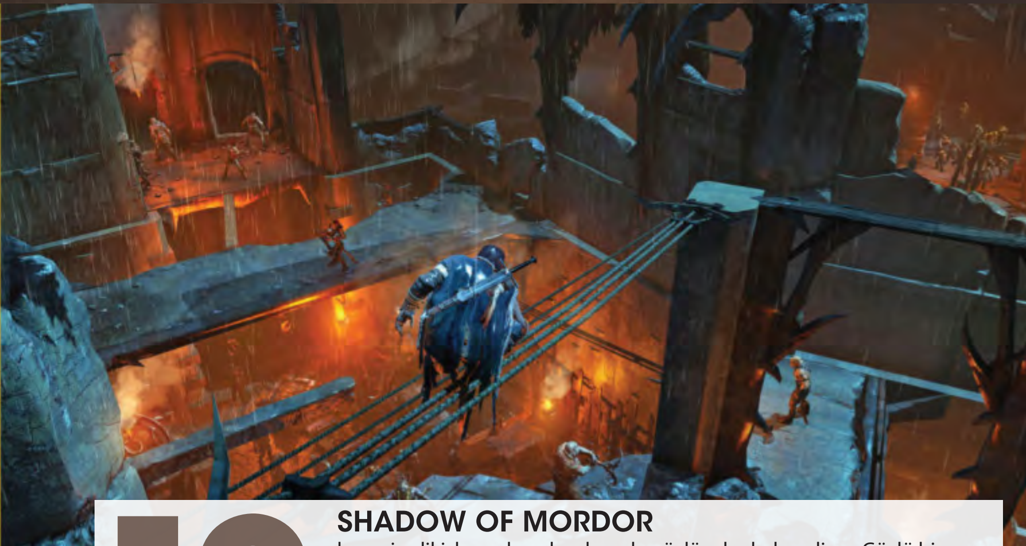
08

Bu şartlarda savaşıp da kendimizi geliştirmemek olmaz. Öldürdüğümüz büyük düşmanlar rünler veriyor bize. Ne kadar güçlü düşman, o kadar güçlü rün. Rünler ekipmanlarımızı, XP puanları ise yetenekleri geliştiriyor. İki ağacımız var, wraith tarafımız ve korucu tarafımız. Shadow Strike gibi ışınlanarak düşmana yaklaşma ya da orkları wraith güçlerimizle korkutup isteklerimizi yaptırmak bu özelliklerden bazıları.



09

Düşmanlarımız, **Nemesis Sistemi** ile anlatılıyor. Bu sisteme göre oyundaki karakterler kendi yaşamlarına devam ediyorlar. Sizinle savaşıyor, kaçarlarsa güçlenerek geri geliyorlar. Önceki karşılaşmaların izleri, korkuları (Ateşle yanmak) ya da artıları karakterleri etkiliyor. Farklı yerlerde verdiğiniz kararlar oyun tarafından hesaplanıyor ve normalde ölmeyecek bir ork savaş lordu ölebiliyor.



10

SHADOW OF MORDOR hem şimdiki, hem de gelecek nesle güçlü adımlarla geliyor. Güçlü bir fantastik dünyayı arkasında taşıyan, açık dünya olan, kişisel hikâyeye önem veren özellikleriyle dikkat çekiyor. Görselliği birkaç görüntü ile sunulsa da, o konuda da eksiği olmayan bu oyuna dikkat etmek lazım. Önemli başlıklarla, biraz da ince bir ipte geliyor çünkü.

○ **Tür:** Aksiyon ○ **Yapım:** Monolith ○ **Dağıtım:** Warner Bros. Interactive
○ **Platform:** PS, Xbox, PC ○ **Dahası İçin:** http://www.shadowofmordor.com

KARANLIK GÖLGELER

- Shadow of Mordor tanıtımının başında ama endişeler bugünden bile başlıyor işte.
- Yapımcılar, referanslarını sürekli Peter Jackson'un filmlerine bağlıyorlar. Dead Marshes sahnesi kitabın taslak halinde filmdekine yakındı ama diğer referanslar hep filmleri işaret ediyor. Kitapları değil.
- *Arkham Origins*, doğru bir esinlenme değil. Önceki oyunların üstüne DLC gibi gelen Origins eğer ekibi gazlayan şeyse, eyvahlar olsun.
- Nemesis Sistemi, bahsettiği kadar iyi çalışıyor mu bilemiyoruz. Her şey script olarak hazırlanmış olabilir, değişiklikler yüzeysel olabilir. Böyle heyecanlı açıklamaları çok duyduk çünkü.
- Wraith görüşü, **FreeFlow** dövüş sistemi, serbest dolaşımdaki akrobasi farklı oyunların kolajı gibi gösteriyor *Shadow of Mordor*'u. Ekibin dengeyi iyi sağlayıp sağlayamaması şüphe duyulanlardan.



BLIZZCON

Blizz'in 2013 Pilav Günü her zamankinden daha doyurucuydu. Biz de açık büfeden topladıklarımızla ortaya karışık bir şeyler yaptık.

Hearthstone: Heroes of Warcraft

Hearthstone çok yakında açık betaya geçecek ve dünyanın dört bir yanını bir hastalık gibi saracak. BlizzCon'a da bu özgüvenle giren oyunun yapımcıları, çıktıktan sonra ilk işin oyuna tek kişilik bir modun ekleneceğini duyurdu.

Tek kişilik oyun modu sadece PC sahiplerini değil, iPad dışında iPhone ve Android için de çıkacağı artık açıklanan *Hearthstone*'un internet dışında da oynanabilirliğini artırırken, oyunda kart kazanmak için oyunculara para dışında bir başka alternatif daha sunacak. Özellikle *Hearthstone*'un çok beğenilmesine rağmen oyunculara kart setleri verme konusunda cimri oluşu bu konuda büyük bir etken olsa gerek.

Warcraft Filmi

Warcraft filmiyle ilgili yapılan en büyük duyuru belki de oyunun ilk Warcraft oyununun zamanında geçeceğinin duyurulması oldu. Filmin yönetmeni **Duncan Jones** (*Moon, Source Code*) oyunda Lothar ve Durotan karakterlerinin bulunacağını açıkladı. "Bir dakika, bu karakterler hiç karşılaşmadı ki!" diyenler olabilir aranızda, haklısınız, karşılaşmadılar. Ama konu Blizzard olduğunda *Warlords of Dreanor*'un nasıl olabildiğini anlatmadılar. Biraz sır iyidir sanki, değil mi?

Çekimleri önümüzdeki sene başında başlayacak olmasına rağmen ne Blizzard ne de **Legendary Pictures** filmde kimlerin oynayacağı hakkında kesin bilgiler vermese de, en son dedikodular **Colin Ferrell** (*Total Recall*), **Paula Patton** (*MI: Ghost Protocol*) ve **Paul Dano** (*Looper*) isimlerini sıralıyor.

Bunun dışında **Stormwind** ve **Dalaran** gibi şehirlerin görsel çalışmalarınıda gösteren Warcraft film ekibi, bu alanların *World of Warcraft*'da gördüklerinizden çok daha büyük olacağını da söyledi. 2015'de beklenen Warcraft filmi, bu satırları yazarken 2016'ya *Star Wars* filminden olabildiğince uzağa atıldı.

Diablo III: Reaper of Souls

Reaper of Souls'la ilgili söylenmedik bir şey kaldı mı? **BlizzCon**'da açıklananlardan sonra oyunun *Diablo III*'ten bambaşka bir şekle dönüştüğü konusunda hiç şüphemiz kalmadı. *Reaper of Souls*, her şekliyle *Diablo III*'ün olması gereken hali gibi (bunu bir yerden hatırlıyorum ben ama). İzlenimlerimizi gelecek ay yazacağımız *RoS* beta incelemesine saklayarak, Blizzcon'dan elimizde kalanları bir yazalım şimdilik:

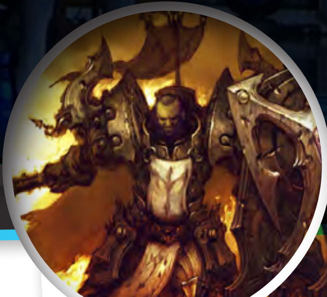
Reaper of Souls'la ilgili daha önce resmi dille açıklanmayan bir değişiklik gün yüzüne çıktı. Artık farklı zorluk seviyelerini açmak için oyunu birkaç defa bitirmenize gerek yok. Bununla birlikte Normal, Nightmare, Hell ve Inferno zorluk seviyeleri, Monster Power ve 1.0.8 yamasıyla gelen yaratık yoğunluğu artışı da oyundan çıkarılmış durumda. Artık oyunda Normal, Hard, Expert ve Torment adında 4 ayrı zorluk bulunmakta ve Torment kendi içinde 6 seviyeye ayrılıyor. Bu seviyelerde oyuncular rastgele yaratık yoğunluğuyla karşılaşabiliyorlar.

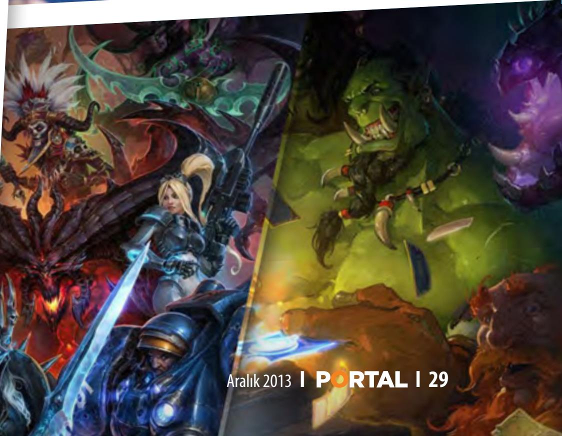
Bunun dışında Nephalem Riftler ve oyun içindeki Bounty sistemi de detaylandırıldı.

Oyunda her Act'de bulunan görevleri tamamladığınızda aldığınız eşyalarla yapabileceğiniz Riftler, oyunda rastgele alanlar açıyor. Bu alanlar özelleştirilmiş pek çok yaratık ve mekanı bünyesinde barındıracak.

Diğer bir büyük değişiklik ise eşya ticaretinde gerçekleşti. AH'dan sonra oyuncuların birbirlerine eşya satışı da *Reaper of Souls*'da yasaklandı. Eşyalar sadece aynı grup içinde düşürdüğünüz eşyaları belli bir süre içerisinde arkadaşınıza vermenizi sağlıyor. Bunun dışında *Reaper of Souls*'da ticaretin nasıl gerçekleşeceği veya hatta olabileceği hakkında soru işaretleri var. Pek çok açıdan *Diablo*'nun ruhuna ters gibi gözükse de, Auction House'dan ağzı yanan Blizzard'ın bu konuda yoğurdu üfleyerek yemesi anlaşılır bir durum.







BLIZZ CON

Heroes of the Storm

BİLDİĞİNİZ MOBA'LARDAN DEĞİL

BlizzCon 2013'de gösterilen en iyi ve heyecan verici oyun *Heroes of the Storm* oldu. **Blizzard**'ın kendi topluluğunun icat ettiğini söyleyebileceğimiz **MOBA** türüne yeni bir giriş olan *Heroes* nihayet karşımıza çıktı.

Heroes of the Storm, MOBA formülünü Blizzard anlayışıyla ele alan bir MOBA ve bu yüzden tipik MOBA formülüne o kadar farklı yaklaşımları var ki, yılların MOBA oyuncularının bazılarına hakaret gibi gelebilir. *League of Legends*'ın MOBA türünü basitleştirdiğini mi düşünüyorsunuz? Tekrar düşünün. Blizzard, MOBA'ların her türlü eğreti ve sorunlu noktasını alıp yerine kendi çözüm önerilerini koymuş. Bu değişiklikler *Heroes*'u hem daha hızlı hale getirmiş hem de öğrenme süresini çok aşağılara çekmiş. *Heroes*, başladığınızda bile sizi vermeniz gereken kararlarıyla boğmuyor ve bunu taktiksel derinliğini kaybetmeden yapma iddiasını koruyor. Ama bu, kimilerine basitleştirmenin âlâsı gibi de gelebilir. Aman dikkat.

Blizzard'dan Ortaya Karışık

Heroes of the Storm, Blizzard'ın evrenlerinin birbirine karıştırıldığı bir hayran oyunu gibi hazırlanmış. Kendi oyunlarının temelini oluşturan üç ayrı evrenin en tanıdık ve sevilen karakterlerini bir arada bir arenada buluşturmak fikri bile oldukça ilginç ve zaten ilk *DoTA*'nın çıkış amaçlarından birisiydi bu. Blizzard bu isteği resmi olarak gerçekleştirmiş bulunuyor.

Tyrael ve **Kerrigan** kapışsa neler olabileceği hakkında fikriniz var mı? *HotS* işte böyle uçuk fantezilerin oyunu. Öyle ki Blizzard sadece bu karakterleri bir araya getirmekle de kalmamış, hepsini kendi evrenlerindeki özelliklerine sadık kalarak MOBA türüne uyarlamış. Siz Kerrigan'la ortalığı *Starcraft* evrenine sadık olarak dağıtırken, Illidan karşınıza çıkıp *Metamorphosis* ile bir iblise dönüşerek sizi alt edebiliyor. Bu sahneler *Heroes of the Storm*'un tamamını bir Blizzard hayranının en çılgın rüyalarından biri haline getiriyor.

Bunun dışında *Heroes of the Storm* ile hiç ummadığımız Blizzard karakterleri de spot ışıklarından faydalanıyor. Örneğin *Heart of the Swarm*'da Kerrigan'ın yardımcılarından biri olan zerg **Abathur**, *Heroes*'de kendine pek çok hayran bulacak. Zerg birimlerini geliştirmek için DNA'ları kullanan Abathur, Heroes'da istediği herhangi bir dost karakteri klonlayıp kontrolü altına alabiliyor. Zerg olmanın bir başka avantajı da yer altına girip buradan ilerleme olasılığı. Abathur, dost birimlerinin gördüğü herhangi bir yere kazacağı tünellerle haritanın herhangi bir yerinde anında bitebiliyor. Bu tip MOBA mekaniklerinin Blizzard evrenleriyle birleşmesi durumu *Heroes*'u diğer oyunlardan farklı kılan bir özellik çünkü her karşınıza çıkan karakterin sizi ne şekillerde alt edebileceğini daha önce oynadığınız oyunlarda görmüştünüz!

Ormancılar Rahatsız

Heroes of the Storm'un haritaları da tipik MOBA'lardan farklı. Haritalar taktiksel gereksinimleri ve etkinlikleri bünyesinde barındıran dinamik yerler olarak tasarlanmış. Ormanlar artık sadece belli birimlerin

BLIZZCON 1.GÜN

Salonun havasını koklayamasak da, Virtual Ticket bizi içerikten mahrum etmedi. Elde cips, yanda içecek izlerken Şahap notlar aldı bizim için. Sonra da bir bir yazdı panelleri.

Opening Ceremony
20:00 CET - 4
Blizzcon'un açılışı Raynor ile Diablo'nun karşı karşıya gelmesi ile başladı. Akabinde de Warlords Draenor'u görünce aylığı almak için ekran başından uzaklaştım bir müddet.



What's Next
21:30 CET - 5
İlk videonun ardına ne gelecek derken Blizz sağ olsun yanıltmadı. Yeni "yetkili abiler", haritalar, oynanış ve makyajlamalar derken bir ambale olduk orada(sevinçten).

SC2: Update
22:15 CET - 2
Onca gazın ardına Protossları ayakta bekledim resmen ama ufak tefek değişiklikler dışında bir şey göremeyince kararım "Starcraft… BİZİMLE DEĞİLSAN!" şeklinde oldu. Gündüz kuşağı candır demişler.

Fireside Chat
23:15 CET - 3
Hearthstone nereden nereye gelmiş… Adeta lisedeki sıkıcı tarih dersi gibi geçen panel sonlarında yeniliklerin gelişiyle ancak teneffüs haline dönüştü. Oyun harika, paneli felaket olabiliyormuş yani.

borusunun ötüttüğü yerler değil, takım oyununun perçinleşeceği yerler haline gelmiş. Ormanlarda alt ettiğiniz minyonların pek çok farklı özellikleri var. Örneğin bazıları size belli bir sürelik güçler verirken, bazıları sizin yanınızda savaşmak için fazladan minyon gönderiyor. Haritalarda koridorlar ve kulelerden oluşan statik yapı yerine dinamik şekilde yerleştirilen kasabalar ve kapılar, oyunun hızlı yapısında farklı taktiksel noktaların oluşmasını sağlamış. Kuleler de belli bir cephaneyi kullandıktan sonra bir süreliğine çalışmadığından uzun süreli saldırılar kuleleri etkisiz hale getirebiliyor.

Bunun dışında her haritanın kendine özgü etkinlikleri, oyunda monoton koridor kontrolü savaşlarının arasına girerek adrenalin seviyenizi üstte tutmaya çalışıyor. Örneğin Blackheart Bay isimli haritada bulunan korsanlara götürdüğünüz eşyalar sayesinde düşman kasabalarını bombardımana tutturabiliyorsunuz. Aynı şekilde Haunted Mines'da, belli zamanlarda açılan madenlerle yeraltına girip diğer takımdan daha fazla kaynak toplayacak, en güçlü Golem'i karşı tarafa salmak için bolca takım olarak efor harcayacak ve taktik üretmeye çalışacaksınız.

Eşyalara Güle Güle

Heroes of the Storm'da eşya bulunmuyor. Yanlış okumadınız; *Heroes,* bünyesinde karakter geliştirmek için tek bir eşya dahi barındırmıyor. Bununla birlikte son vuruşlardan gelen altın ve tecrübeler de tarihe karışıyor. Blizzard, *Heroes of the Storm*'la beraber karakterlerin her seviye atladıklarında hızla yeteneklerini ve kendilerini geliştirmek veya değiştirmek için size olanaklar sağlıyor. Örneğin **Arthas**'ın ölüleri diriltecek yarattığı zombilerin yerine, yer altından çıkartacağı dev *Sindragosa*'yı tercih edebiliyorsunuz bu özelliklerde. Hem adamın elinde **Frostmourne** var, ne eşyası? Hangi eşya di mi ama? Bu yetenekler hem gözle görülür bir biçimde karakterleri geliştirirken, hem de kolay anlaşılabilir olmaları sayesinde karakterleri çok daha kısa sürede öğrenebiliyorsunuz. Bir de eşya almak için koridoru terk etmemek gibi bir güzellik getiriyor ki, bu bile başlı başına *Heroes*'un diğer MOBA'lardan ayrılmasını sağlayacak taktiksel çeşitlilikleri bünyesine katabilir.

Oyun, takım eforunu bir seviye daha ileriye taşıyor. *Heroes of the Storm*'da kişisel olarak tecrübe kazanmıyorsunuz. Takım olarak bir tecrübe havuzunuz var ve her ne yapıyor olursanız olun takım olarak seviye atlıyorsunuz. Bu size ilk başta oldukça garip gelebilir ancak *Heroes of the Storm*'da bu değişikliklerle beraber takım olarak sınıf seçimleriniz hem önemli bir duruma geliyor hem de kişisel yetenekle, egoist oyun tarzının arasına kalın bir çizgi çekiyor. Oyunda artık takımlar seviye atlamak için yardımlaşma ve birbirini kollamak zorunda.

Savaşmadığınız sürece binek kullanabiliyorsunuz. Bu bineklerin modellerinin çoğu *World of Warcraft*'dan tanıdık gelebilir, zira çoğu şimdilik Warcraft evreninden geliyor (*Diablo*'yu bir Kurt bineği üzerinde görmek biraz komik ama, bakalım). Bu bineklerin sizi gitmek istediğiniz yere daha hızlı ulaştırıyorlar.

Heroes of the Storm, *Hearthstone* ile birlikte Blizzard'ın Free2Play türüne bir sene içerisinde attığı ikinci adım oldu. *Heroes of the Storm*'da da tipik bir MOBA'da olduğu gibi farklı karakter görünüşleri olacak. Bunun dışında binekler de aynı şekilde seçilebilir haldeler. Ancak Blizzard, şu an için *Heroes of the Storm*'un F2P sisteminin nasıl çalışacağını detaylı bir şekilde açıklamadı. Şu an *Heroes of the Storm*'da 16 karakter açıklansa da, gelecekte bu sayının ciddi miktarda artacağını tahmin etmek güç değil. *Heroes of the Storm*, 2014'ün ilk aylarında betaya çıktığında elimizde çok daha fazla bilgi olacak. **-Hakan**

The Adventure Continues
23:30 CET – 3

What's Next'deki gibi bir doluluk bekledim ama bulamadım. Yine de biraz daha olsun bilgi almak güzel oldu. Bunun dışında sorular çok sıktı be Blizz.

Reaper of Souls Preview
00:30 CET - 3

Keşke videoyu yine ilk burada görseydik. Yoksa yenilikleri gördük görmeye ama Diablo olduğundan mıdır pek heyecanlanmadım. Panel Spoiler: Daha güzel panel var şşşşıışştt!

Art of World of Warcraft
00:45 CET - 3

Yakın bir zamanda "WoW'un da görseller olmuyor artık." diyorduk ama bu panel gösterdi ki yeni eklentiden sonra çok laf edemeyeceğiz. Oyun tamamen elden geçiyor.

Overview
01:45 CET – 5

Sonunda beklenen MOBA ortaya çıktı. Yeni bir oynanış, yeni mekanikler görmek… Klasik MOBA anlayışının dışına çıkması… Blizz'in beklettiğine değen bir proje izledik.

Contest
03:30 CET - 4

Barbarlar nasıl evlenme teklif eder? Siyahi rapçiler ne zaman Alliance oldu? Bunların cevabını paneldeki cosplay ve müzik şovlarıyla gördük, eğlendik, güzel oldu. Oyun temalı cosplay, ne tatlısın sen.

BLIZZ CON

Warlords of Dreanor

GELECEĞE DÖNÜŞ

Dreanor... Bizim Outlands adıyla bildiğimiz bu gezegen *Warcraft* evreninin modern zamanlarında Azeroth'un başına açılan bütün dertlerin kaynağı oldu. İlk Orc, Dreanor'dan çıkıp Azeroth'a ayak bastı ve sonrasında yaşananların yankıları hâlâ sürüyor. **Lich King**'in **Arthas**'tan önce bir Orc bedeninde var olduğunu biliyor muydunuz? *Mists of Pandaria*'nın odağındaki **Garrosh Hellscream**'ın Outlands'den yıllar önce geldiğini de düşünürseniz, bugüne kadar bu gezegenden gelenlerden pek de hayırlı çıkmadığımızı da görmüşsünüzdür.

Outlands'e tam altı yıl önce *Burning Crusade* genişleme paketiyle ayak basmıştık. **Illidan**, **Lady Vashj** ve **Kael'Thas**'ın kontrolündeki bu yıkıma uğramış gezegende dolaşırken zamanında muhteşem ve kadim güçlerin barındığı fısıldandan bu toprakların şimdi birer mezarlığa dönmüş halini görmek, o zaman bile bende şu soruyu merakla sormama neden oluyordu: «Tüm bunlar olmadan önce Dreanor nasıl bir yerdi?»

Warlords of Dreanor'da oyuncular, tarihin tozlu sayfalarında kaybolmuş günlere geri dönüyor. İlk Warcraft oyununda ilk insan ve orc savaşlarının yaşanmasından çok öncesindeki el değmemiş Dreanor'a dönen Garrosh Hellscream, bir şekilde Orcların asla **Burning Legion** kontrolüne geçmediği bir Dreanor hayâli peşinde. Mevcut *World of Warcraft* dünyasını, iblis kanı içmemiş Orc güçleriyle tekrar yıkarak *Mists of Pandaria*'da olanların ardından da intikam almaya çalışıyor ve benim merakımı fazlasıyla kaşıyan el değmemiş bir dünyayı bize açıyor. Bunların nasıl gerçekleştiği konusu ise tam bir muamma? Garrosh Hellscream nasıl oldu da Pandaren hapsinden kaçabildi? Nasıl oldu da geçmişe geri dönüp, geleceğe geçmişin ordularını getirebildi? Bu soruların cevapları daha ortada yok.

Iron Horde adını alan birleşmiş Orc klanları Azeroth'a saldırmadan hemen önce Alliance ve Horde olarak bir intihar görevi alarak başlayacağımız *Warlords of Dreanor*'da, bütün bunların nasıl gerçekleştiği hakkında kafanızda oluşabilecek soru işaretlerinin çoğunu çözeceğiz. Blizzard ilk defa bir oyununu açıklarken bu kadar soruyu cevapsız bıraktı. Hepsini de başlangıçta çözemeyeceğimiz belli zaten. Ama adım adım bu sır perdesini aralayacağız.

Dreanor, Azeroth'a pek çok açıdan benzese de kendi dinamiklerinin bulunduğu ve daha önce hiç bahsedilmemiş yepyeni hikayelerin ve efsanelerin hayat bulduğu bir gezegen. *Burning Crusade*'de gördüğümüz halinden oldukça farklı olan bu yer, okyanuslarla çevrili ve yaşam dolu bir alan. Yıkıma uğramış **Auchindoun**'un eskiden nasıl görkemli bir yer olduğunu merak mı ediyorsunuz? Ya da **Shattrath**'ın eskiden bir liman şehri olduğunu biliyor muydunuz? Bu tür pek çok eskiden gördüğünüz yerin geçmişteki el değmemiş halini görmek de pek çok eski oyuncunun da oyuna duyduğu merakı pekiştirecektir.

KENDİ KASABANI KUR

Warlords of Dreanor'u Blizzard, *Mists of Pandaria*'da olduğu gibi artık yaşını başını almış ve olgunlaşmış DVO formülünü hem güncel tutmak hem de oyunun görsellerini yeni nesil de hazır çıkmışken bir elden geçirmek için bir fırsat olarak kullanmış.

Adventure's Guide, oyunda yapılabilecek şeyleri gösteren bir günce arayüzü olarak karşımıza çıkıyor. Oyundaki yeni etkinlikler, güncellemeler ve değişiklikleri buradan takip edebileceğiniz gibi, akıllı takip sistemi sizin isteklerinize göre içerikleri gösterebiliyor. Bunun dışında çantalarınızı düzenlemek için pek çok yeni mekanik de oyuna eklemiş.

BLIZZCON 2.GÜN

Saat farkı acı bir icat be. Bizim gecemiz gündüzümüze giriyor BlizzCon'u takip etmeye çalışırken. Ama değiyor. İlk günün heyecanı azalsa da, daha çok içerik var.



Live Raid
19:00 CET - 3
İki ezeli rakibin Garrosh kapışmasını izlemek isteyenler buraya. Siege of Orgrimmar'ın son fazının oynandığı oyunda kazanan tabii ki de... For the Horde! Garrosh! Kaçma! Gel buraya dedim sana!

Exhibition
19:00 CET - 3
Ve ilk turnuva doğal olarak BlizzCon'da yer aldı. Beta gelmeden imrene imrene izlediğimiz streamerları kapışırken seyretmek de keyifliydi, ah bir de kazanan tuttuğum olaydı...

The Evolving Sound of Warcraft
19:00 CET - 3
Ses deyip de geçmedik, izledik. Ne cici paneldi o öyle, kulaklarımızın pası silindi. En önemli detayı veriyorum, Hunterlar, artık silahın sesi sizi bunaltmayacak! Haydi sevinin.

Gameplay System + Crusader
20:15 CET - 4
Crusader güzel sınıf olmuş, yakından izlemek ve detay görmek eğlenceliydi. Ama en iyisi hali hazırdaki klaslara gelen skilller olmuş. O gaz adama söyleyin az durulsun.

Artık görevler için topladığınız eşyalar çantalarınızda yer kaplamayacak. Bununla birlikte oyunda oyuncak kategorisine giren eşyalar için tıpkı bineklerinizde olduğu gibi yeni bir arayüz de bulunuyor.

Bu değişiklikler uzun zamandır sıkışıklık problemi yaşayan pek çok oyuncunun heyecanla karşıladığı değişiklikler olsa da, *Warlords of Dreanor*'e eklenen yeni bir özellik belki de oyunun çıkışından beri beklenen bir özelliği de oyuna ekliyor: Evler.

Aslında tam olarak ev değil, Blizzard'ın **Garrison** dediği bu sistem, kendinize Dreanor'da herhangi bir bölgeye bir kasaba kurmanızı sağlayan bir yenilik.

Garrison sistemi, *Warlords of Dreanor*'un en çok merak edilen özelliği oldu. Bu sistemi daha önce karakterlerinize özel olan tarla işlerinin gelişmiş bir versiyonu olarak düşünebilirsiniz. Bu sistemde kasabanıza yeni binalar, tarlalar veya madenler ekleyip, oyunda yapacağınız questlerle gelen pek çok yandaşı kasabanızda barındırabilirsiniz. Bu binalar yandaşlarınız dışında size de belli başlı yararlar sağlayacak.

Yandaşlarınız oyun içinde yanınızda dolaştırabileceğiniz ve sizin için kasabayı yöneten kişiler olabilirken, isterseniz belli başlı gruplar yapıp sizin için zindan veya quest yaptırtabilirsiniz. Her yandaş, bu işlemleri yapmak için teşebbüs edecek ve ne kadar güçlüyse o kadar başarılı olacak. Garrison sistemiyle beraber gelecek yandaşlarınızın dışında arkadaşlarınız da sizin kasabanızı istedikleri zaman ziyaret edebilecekler.

YENİ NESİLE UYGUN BİR WARCRAFT

Uzun zamandır Blizzard'dan istenen güncellenmiş karakter modellemeleri de *Warlords of Dreanor*'la beraber nihayet geliyor. *Cataclysm*'den önce oynanabilen tüm karakterleri kapsayacak olan bu model güncellemesi, 2004'de çıktığındaki haline sadık kalarak yeniden yaratılıyor. Blizzard, özellikle bu konunun altını çiziyor: Yeni karakterler eskisinden fiziksel olarak farklı değil ancak görsel olarak yeni nesile daha yakın olarak karşımıza çıkıyor. Bununla birlikte güncellenen modellerle birlikte karakter animasyonları da elden geçiyor. Daha akıcı ve yumuşak geçişlere sahip bu animasyonlar oyunda en çok gördüğümüz şeyler olacağından Blizzard'ın bu konuyla ilgili vaktini geniş geniş kullanması fazlasıyla anlaşılabilir.

Warlords of Dreanor'la birlikte eski veya mevcut bir karakterinizi Level 90'a getirme şansı veriliyor. Bu özellikle oyunu uzun zaman önce bırakmış ve oyuna geri dönmek isteyen oyunculara hemen arkadaşlarıyla oynama şansı verirken, yeni oyunculara oyunun eskimiş içerikten kurtarıp, en yeni ve aktif içeriğe atlama şansı vermesi bakımından olumlu bir gelişme. Zaten level aralığı da 100'e çekiliyor. Bu da arkadaşlarla geçirilecek 10 seviye demek.

HER YER GENİŞLEYEBİLİR

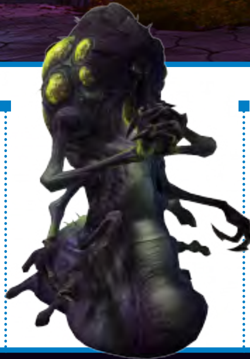
World of Warcraft'da sevildiği kadar nefret edilen Raid sistemi, *Warlords of Dreanor*'da elden geçmiş. Raid sisteminde artık en üst seviye dışında Looking For Raid, Normal ve Heroic raidler 10 ila 25 kişilik gruplara göre değil, o sırada grupta kaç kişi varsa ona göre kendini ayarlayacak. Bu sistemle artık grup kurmak için oyuncu aramak için fazladan zaman kaybetmek yok..

Bunun dışında artık *World of Warcraft*'ın kendine ait üst seviye tek bir raid seviyesi bulunuyor: **Mythic**. Mythic seviyesi 20 kişilik özel bir seviye ve oyunun en zorlu yeri olacak. Blizzard, uzun vadede raid kalitesi ve heyecanını korumak için böylesine radikal bir karar vermek zorunda kaldıklarını söylüyor. Ne kadar başarılı olacakları merak konusu çünkü şu an pek çok guild, 10 kişilik gruplarla en üst seviyede oyunu oynayamaya göre planlanmış durumda. Bu guildlerin çoğu *Warlords of Dreanor*'da yeniden yapılanmaya gitmek zorunda kalacak.
Warlords of Dreanor, dokuz yaşına girmiş *World of Warcraft* için belki çok fazla heyecan yaratan bir genişleme paketi olmayacak. Gerçi *Mists of Pandaria* da duyurulduğunda aynı şekilde heyecan yaratmamış, ancak ardından pek çoklar tarafından yapılmış en iyi genişleme paketi olarak görülmüştü. Yine de yeni oyuncuları kendisine çekmek konusunda pek başarılı olamamıştı. *Warlords of Dreanor*, yeni oyunculara sağladığı imkanlar ve yeni oyuncu modlarıyla beraber *Mists of Pandaria*'ya göre daha çok baskı altında. Bakalım zaman bize neler gösterecek... **-Hakan**









Raids, Gameplay, Questing and More
20:15 CET - 5
İşte biraz daha yenilik, biraz daha değişiklik ve DETAY. Artık WoD'a doyduğumuz panel oldu resmen ki açıklanan bazı bilgiler ile daha da meraklandık. Burada spoiler vermiyorum!

Deep Dive
21:30 CET - 4
Burası idrak edip Tirbüşon(bknz: Bir Demet Tiyatro)'a bağladığımız yer oldu. Oyunu gördük sevdik, panel de tadığımız yer oldu. Skinler ve detaylı karakter incelemeleri de cabası.

Movie Presentation
22:00 CET - 2
Valla işin içinde WoW var diye heyecanı çok da DÜŞÜRMEDİM ama bana kalırsa bu çok bile. Bana sorarsanız ne bir şey gördüm ne de duydum. O yüzden, bu panel olmamış.

Live Match
23:00 CET - 5
Gerçekten keyifli bir maç izledik ve taşlar yerine oturdu. Oyunu oynayan Blizz Ekibi bile deli gibi heyecanlıydı. Yahu bu adamlar böyleyse, biz oyunu oynarken nerelere gideceğiz çok merak ediyorum.

Epic Cosplay and You
01:30 CET - 2
Profesyonel açıdan bir cosplayci olsam belki daha çok ilgimi çekerdi ama o kadar bağlanamadım panele. Hani gözler bir Jessica Nigri aramadı desem yalan olur!

Reklamın Kötüsü

Giray Özil

gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

Sevgili günlük,

Çıkmış olan *Xbox One* oyunu *Ryse*'ın hesabından bir tweet: *"Ryse piyasaya çıktığı zamana kadar takıma 11500 adet akşam yemeği servis etmiş olacağız".*

Açıklayayım öncelikle, oyun şirketlerinde fazla mesai, yani "**crunch**" oldukça yaygındır. Fazla mesai yapılan günlerde de stüdyoya yemek servisi yapılır. Hep merak etmişimdir, amaç acaba çalışanların gönlünü almak mı yoksa akşam yemeği için masalarından çok uzaklaşmalarına mani olmak mı? Muhtemelen ikincisi. Fakat konu bu değil.

Sevgili günlük, tweeti görünce kan beynime sıçradı. Sinirlendiğim şey söz konusu oyun için bu kadar fazla mesai yapılması değil. Bu gerçeğin bir pazarlama aracı olarak kullanılması. Özür dilenmesi gereken bir durumun pozitif bir şeymiş gibi gösterilmesi, sektörün bu kadar içinde olduğum için herhalde, kanıma dokundu.

Düşündüm ki, sizin servis ettiğiniz 11500 akşam yemeği o oyuna emek verenlerin aileleriyle yiyemediği 11500 akşam yemeği demek. Oyun sektöründeki yoğun çalışma yükü yüzünden sağlığından olan, eşinden boşanan pek çok kişi tanıyorum. Onlarla alay etmiş oluyorsunuz bu tavrı takındığınızda..

Yanlış anlaşılmadan hemen belirteyim, **Crytek**'e yüklenmek istemiyorum burada. Zira bu çalışma koşulları kesinlikle onlara özel bir durum değil, oyun endüstrisinin çok yaygın ve talihsiz bir gerçeği. Ayrıca tweet'i yazan kişi sonuçta tek bir çalışan, onun yanlış hareketi şirketi sorumlu kılmaz. Hatta bu, uzun çalışma saatlerinden bıkan birisinin intikam amaçlı bir hareketi bile olabilir.

EA'den tanıdığım, şu an **Naughty Dog**'da olan bir arkadaşımla konuşuyordum. *The Last of Us*'ta çalıştı, şimdi de yeni nesil *Uncharted* ekibinde. **Blizzard**'a yakın olmak için yaşamak zorunda olduğum semtten yakınıyordum, çünkü şehrin epey dışında. O da *"Gel bizde çalış madem"* dedi. Ciddi ciddi bu konuda konuştuk bir süre, hatta ben de olumlu bakmaya başlamıştım. Ne de olsa Naughty Dog'un her oyunu bir klasik niteliğinde, bu oyunların altına imza atmayı kim istemez? Sonra çalışma saatlerini sordum. "Şu aralar iyi" dedi, "haftasonu işe gitmediğim bile oluyor". Sonra da anlattı ki *The Last of Us* çıkmadan önceki 6 ay boyunca genelde gece 1'de eve geliyormuş...

Tabii ki fikrim değişti. Belki 22 yaşındayken sahip olduğum heyecanla yapabilirdim bunu. EA'de işe yeni başladığımda geceyarısı aklıma takılan problemleri çözmek için işe gitmişliğim az değil. Ancak şu an 29'um, hayatımın sadece kariyerim olmasını istemiyorum. Artık başarmak istediklerim arasında 90 üstü metacriticli oyun yapmak haricinde Antarktika'da ayağımı denize sokup *"uf ne soğukmuş"* demek, amatör pilot lisansı almak, parende atmayı öğrenmek gibi şeyler var. Bunlardan ilk ikisini yapabileceğimden eminim, ama sonuncusu gayet zorlu olacak…

Doğrusu gördüğüm kadarıyla Blizzard'da böyle bir problem yok, zira kırk yılda bir oyun çıkarıyoruz. Ya da böyle bir problem olmadığı için kırk yılda bir oyun çıkarıyoruz. Biraz tavuk-yumurta durumu.

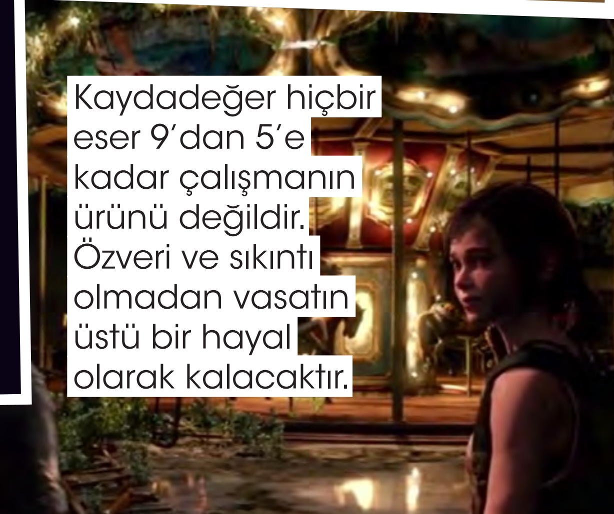
Ancak önemli olan ve bizim ekibin doğru yaptığına inandığım bir konu şu; belki çalışanlarınızı geç saatlere kadar ofiste tutarak onlardan kısa süreli olarak ekstra performans alabilirsiniz. Ama uzun vadede hem verimlilikleri düşer, hem de kişisel yaşantılarına verdiğiniz zarar yüzünden takımınıza bağlılıkları yok olur. Sonuç olarak kaybeden siz olursunuz. Bunun yerine projeyi doğru planlamak, hedeflediğiniz zaman aralığında yapabileceğinizden büyük çapta bir işe kalkışmamak çok kritik. Hani bazı başarılı oyunların ikinci ya da üçüncü versiyonları neden çok iyi değil diye merak ederiz ya, gizli sebep mütemadiyen buralarda yatar. Tabii bu dediklerim sadece oyun sektörü için değil bu, her alan için geçerli.

Elbette söylemeden geçmemek gerekiyor, kaydadeğer hiçbir eser 9'dan 5'e kadar çalışmanın ürünü değildir. Özveri ve sıkıntı olmadan vasatın üstü hayaldir. Benim tek vurgulamak istediğim, ipin ucunu kaçırmamanın önemi.

Bu arada iki seferdir bu mesleğin kötü taraflarını yazıyorum, yanlış anlaşılmasın. Vallahi işimi seviyorum!







Kaydadeğer hiçbir eser 9'dan 5'e kadar çalışmanın ürünü değildir. Özveri ve sıkıntı olmadan vasatın üstü bir hayal olarak kalacaktır.



ŞAMPİYONLARIN TERCİHİ



TYTAN G30 Oyun Performansından Ödün Vermeyenlere

OYUNCU BİLGİSAYARI



OYUNLARIN GÜCÜNÜ ARTTIRIN

Turbo Gear teknolojisine sahip Intel® Core™ i7 işlemci ile anında hız aşırtabilme imkanı



GERÇEKLİĞE ADIM ATIN

NVIDIA® GeForce® ve muhteşem SonicMaster teknolojisi ile birden fazla ekranda görüntüleme olanağı





TARTIŞILMAZ ROG KALİTESİ

En kaliteli malzemeler ve zorlu testler sonucu elde edilmiş istikrarlı hız aşırtma performansı



RAKİPLERİNİZE GÖZ AÇTIRMAYIN

Dahili aydınlatma, hız aşırtma sırasında standart maviden kırmızıya dönüşür

* Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

ASUS Masaüstü Bilgisayarlar - Güvenilirlik ve müşteri memnuniyetinde öncü

PCWorld ABD'nin 2012 Güvenilirlik ve Servis araştırma anketi

http://www.pcworld.com/article/2020964

ASUS®

IN SEARCH OF INCREDIBLE

Her ay sağdan soldan bir şeyler öğreniyoruz ve **10 tanesini** bu sayfada topluyoruz!

01 Thor'un Kalesi Kelepir Fiyata

Evet, daha önce Tony Stark'ın Malibu'daki evinin maliyetini hesaplayan Movoto sitesi şimdi de Asgard'daki kalesine göz dikti. "Geniş, oldukça lüks bu kale Yunan ya da Nordik her tanrı için uygundur" diye anlatılan kale 212.7 milyon dolara alınabiliyor. Aylık 591.000 dolarlık taksitler uygunsa sizin için, buradan detaylarına ulaşabilirsiniz: *http://bit.ly/1egM5yr*

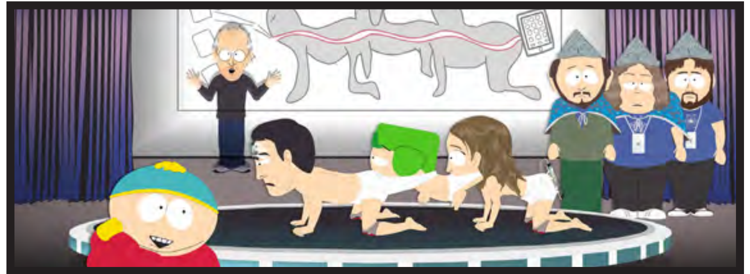
02 GTA IV'te GTA V Reklamı

Rockstar gerçekten tutarlı bir dünya yaratmanın formülünü biliyor. *GTA IV* oynarken **TW@** internet kafelerine gidip de internete girerseniz etrafta dönen **LifeInvader** reklamlarını görebilirsiniz. O zamanlarda çok bir anlam ifade etmiyordu ama, *GTA V* çıkınca anlamını idrak etmiş olduk. Bu arada TW@'in klasik Rockstar cinsel referanslarından biri olduğu gözünüzden kaçmamıştır.

03 Assassin's Creed'de Sahtecilik Alarmı

Bu haberin iki görseli yan yana yerleşmeli *Assassin's Creed* serisi dallanıp budaklanırken arada ***Rising Phoenix*** ismi fırlamıştı. Nedir ne değildir merak içinde debelenirken çeşitli görseller fırladı. Bunlardan iki tanesi sahteymiş arkadaşlar, geçmiş olsun. Birisi *Wolfenstein*'in tasarımlarından çalınmayış, diğeri de serbest bir sci-fi sahnesinden. Bir örneğini koyduk buraya. Aman diyeyim, sakin olun. İnternet gittikçe daha tekinsiz bir yer oluyor.





05 Sözleşme Karmaşası

Bu ay ortalık karıştı bir anda. ABD'li haber siteleri PlayStation 4'ün Avrupa **EULA**'sını okumuşlar ve kelimelere takılmışlar. "Sahip olmak", "lisans hakkını almak" gibi kavramları karıştırınca da "*PS4'te oyun paylaşmak yasak*" diye haber yaptılar. Bizim oyun basını da trene atladı. Hadi onlar tamam, anlamıyorlar. Bizim basına ne oluyor arkadaş? Demek ki kimse okumamış o sözleşmeleri bugüne kadar.

04 Acılarla Dolu PS4

Her pahalı teknolojik aletin başına gelen, yeni nesil konsollara da uygulanıyor. PlayStation 4 çıktıktan sonra önce kurşunlandı, hem de .50 kalibrelik dürbünlü tüfek mermisiyle: *http://bit.ly/I00HoA* Tabii bununla durulmadı, bir de mikrodalga fırına atıldı. Onun görüntüsü kurşunlanma kadar güzel değil. Siz kurşunlanmaya bakın. İnsana garip bir huzur veriyor aslında. Delirdik sonunda biz de.





06 Oyun Posterleri Pişti Olursa

The Last of Us dramatikliği sadece oyunda değil, tüm medyada yaşattı. Posteri de bunlardan birisiydi. Joel'in önden, Ellie'nin ise profil olarak göründüğü poster başka bir yerde çıktı karşımıza. PlayStation 4'ün gösterim etkinliğindeki *MGS 5 Phantom Pain* posteri oldukça tanıdık geliyor. Hele ki ikisini yan yana koyarsanız. Hollywood'da olurdu böyle şeyler de, oyun dünyasında pek sık rastlamıyoruz.



08 Siri Topluluktan Beslenir Mi?

Etrafta ilginç bir dedikodu dolaşıyor, ABD Patent Enstitüsü'ndeki bir belge üzerinden. **Siri** şu anda bazı kaynakları tarıyor ama, kimi sorularda tıkanıyor. Siri'yi crowd-sourcing ile ilişkilendirip, cevapları insanlardan alma ihtimali konuşuluyor. Olumlu mu olur, yoksa her şeyi daha mı kötü yapar bilemiyoruz. Akla bolca eğlencelik şey de geliyor tabii.

07 İlginç Oyun Dedik Ama :/

Ömer bu ay kendisini ilginç oyunlara adadı. Böyle oyunlarla ilgili iki ayrı galeri hazırlayan Ömer'i tebrik ediyoruz. Çünkü ağzımızı açık bırakan şeyler koydu ortaya. Birini seçtik, aklımız almıyor hâlâ adı Super *Pii Pii Brothers*. Wiimote'u önümüze bağlayıp, klozeti tutturmaya çalışıyor. Yok yok, siz en iyisi bir göz atın Ömer'in listesine. Ama Pii Pii Brothers'ı geçecek çalışma bulmanız zor: *http://bit.ly/1f4uhXI*





09 Telaffuz Edemediğimiz Oyun Müzesi

OGZ ekibinden Almanya fatihi olan çok, Berlin'de de ilginç bir yer keşfetmişler. Adı Computerspielemuseum. Daimi sergileri "Computer Games. Evolution of a Medium" oldukça ilginç ve bize hitap ediyor. Çeşit çeşit oyun karakterini, sanal gerçekliği, bir nevi oyun tarihini bir film şeridi gibi görebilirsiniz. Olur da yolunuz Berlin'e düşerse, bakmadan geçmeyin: *http://bit.ly/Hwb8L4*



10 Final Fantasy VII'de Eskiye Dönüş

Modcuların sağı solu belli olmuyor. **Romhacking.net** sitesindeki mod çılgınları *Final Fantasy VII*'nin NES sürümünü orijinaline uygun bulmadıkları için dört yıllarını harcamışlar. Sonucunda da daha otantik bir sürüm yaratmışlar. Denemesi bedava, tabii NES emulatörünüz ve oyunun romu elinizde varsa: *http://bit.ly/18bRa7u*

YENİ NESİL EVİNİZDE PS4

Daha güçlü. Daha sosyal. Ve burada!

Her yıl yeni bir mobil ürünün bir sene öncekileri silip attığı bir zamandayız. 7 senede bir yenilenen bir konsol nesline "yeni nesil" payesi vermenin çok anlamı var mı? Bizce var! Çünkü, sadece teknoloji sıçrayışı demek değildir yeni nesil; yanında getirdiği yepyeni deneyimler, yepyeni oyunlardır. Yeni bir konsolu ilk alanlardan olmanın heyecanı, eve getirip o kutuyu elleri titreyerek açmaktır. O ilk kabloyu takıp, açma düğmesine ilk basma anını yaşama isteğidir yeni nesil.
WiiU ve Xbox One'ın yokluğunda, bizim yeni nesille ilk tanışıklığımız Playstation 4 oluyor. Hoş geldin PS4!



NESİL NESİL PLAYSTATION















PlayStation → PlayStation 2

- Son dönem PSX kontrol cihazlarına eklenen çift analog, PS2 ile standart hale geldi.
- CD'den DVD'ye geçiş yapıldı, birden fazla diske sahip oyunlarla vedalaştık ve DVD film izleme imkânımız oldu.
- Sabit disk takılabilme özelliği alan konusunda rahatlık sağladı.
- Kısıtlı da olsa çevrimiçi çoklu oyuncu desteği geldi.

PlayStation 2 → PlayStation 3

- Kontrol cihazındaki Home butonu sayesinde nihayet oyundan "çıkabildik" ve kablosuz hayat, özgür hayat oldu.
- DVD'den Blu-ray'e geçtik. Blu-ray filmler, merhaba.
- PSN geldi ve kutulu oyunlara alternatifimiz oldu.
- HD görüntü desteğiyle, henüz tekrar karşılaşmadığımız bir görsel sıçrama yaşadık.

PlayStation 3 → PlayStation 4

- Kontrol cihazına eklenen dokunmatik pad ile etkileşim olanakları arttı.
- Vita ve diğer mobil cihazları desteklemesi sayesinde hareket alanımız genişledi.
- Kontrol cihazındaki Share butonu ve "oyun duvarı" sayesinde sosyal imkânlar tavan yaptı.

DONANIM

PS4, kendinden önce gelen cihazın devasalığını aratacak cinsten. Artık böyle bir şeyi ararsanız tabii. Boyutları 275x53x305mm olan bu alet PS3'e göre oldukça minimal kalıyor. Bu noktada akıldaki soruyu bertaraf etmek lazım. Hayır, ısınma problemi çıkarmıyor. 4 saati geçen oyun maratonlarında bile gür bir fan sesi gelmiyor konsoldan.

Tasarım olarak genelde mat kaplamaya sahip olan PS4, paralel iki düzlem tarafından kesilmiş bir kutu ve hem yatay hem de dikey kullanılabiliyor. Konsolun arkasında IEEE, optik ses, LAN ve HDMI girişleri, önünde ise 2 adet USB 3.0 ve Blu-ray sürücü bulunuyor.

Konsolu ikiye ayıran ışık çizgisinin açılırken mavi olarak gidip gelmesi, açıldığında beyaz olması ve bekleme modunda hoş bir turuncu tonuna kendini bırakması da oldukça güzel. Bu ışık şeridi aynı zamanda Blu-ray sürücü ve USB'leri de ayırıyor.

Tasarım olarak çığır açmıyor ama, derli toplu ve sade tasarımıyla takdir edilecek halde PS4. Eksi diyebileceğiniz iki şey var. İlki USB'lerin ve sürücünün içe gömülmüş olması. Diğeri ise cihazı kesen ışığın düğmelere ev sahipliği yapması. Üstteki açma-kapama, alttaki diski çıkarmak için. Kitapçığı okumazsanız, bulması biraz zor.







	PlayStation 3	PlayStation 4	Xbox One
İşlemci	IBM Cell	X86 AMD Jaguar APU	X64 AMD APU
Çekirdek Sayısı	7+1 Çekirdek	8 Çekirdek	8 Çekirdek
L2 Cache	1.7 MB	2x 2MB	2x 2MB
Bellek	256 MB Sistem (GDDR3) + 256 MB Grafik	8 GB GDDR5	8GB DDR3
Disk Okuyucu	Blu-Ray Sürücü	Blu-ray Sürücü	Blu-ray Sürücü
Hafıza	40-500GB (Değiştirilebilir)	500GB (Değiştirilebilir)	500GB (Sabit)
USB	2-4x USB 2.0	2x USB 3.0	3x USB 3.0
İşlem Gücü	204 GFLOPS	1.84 TFLOPS	1.23 TFLOPS



"Select" tuşunun işlevi artık yok, kendisi de yok. Acı da olsa alışmanız lazım. Ama yeni tuşun yapabildikleri heyecan verici. Detaylar dosyanın devamında.



DUALSHOCK 4

Konsolun üstüne dantel örtmekte sorun yok ama oyunları oynayacağınız alet DualShock 4 (DS4) olacak. O nedenle konsolu bırakın da yeniliklere göz atalım. Yahu bıraksanıza şunu kenara?! Ayıp ayıp.

DS4 yenilikler ve değişimlerle geliyor. Öncelikle dış kaplaması değişmiş, daha pürüzlü bir yapıya sahip artık. Elinizden kolayca kaymasın diye. El ayalarına oturan kısımları yeniden tasarlanmış ve rahatsızlık yaratmıyor. Kolu kavramak daha kolay olmuş.

Analog çubuklarının boyları birkaç milim kısaltılmış ve tepeleri konkav şekilde yapılmış. Artık başparmaklarınız analog tepelerinden kaymıyor, saatlerce oyun oynasanız bile. Boylarının kısalması ise hassasiyeti arttırmış durumda. Tepkileriniz daha net aktarılıyor.

Tetiklerde ise bir küçülme mevcut. Bu küçülmenin sıkıntısı büyük ellerde görülürken pozitif olan şey burada da sağlanmış olan konkavlık. Dışarıya kıvrılması parmaklarınızın tetiklerden kaymamasını sağlıyor. Ama tetiğe basınca, menteşeyi görebiliyorsunuz. Bu sebeple de kolay bozulma korkusu sardı bizi.

Bunların dışında ortada bir dokunmatik alan var ki, kendisi basılabilen bir tuş aynı zamanda. Sırtında PS Move'daki gibi ışığı yanan bir şerit, 'Share' ve 'Options' adlı 'Start' ve 'Select' düğmelerinin yerini alan arkadaşlar, bir adet hoparlör, kulaklık ve mikrofon jak girişi bulunuyor. 'Share' tuşu, oyundan bukleler paylaşmayı sağlarken Options tuşu Start'ın yerini almış durumda. Hoparlör oyuna göre özel içerikleri etkileyici şekilde sunarken jak girişi de bunu direkt kulaklıkla almanızı ya da mikrofonu kullanarak sesli chat yapabilmenizi sağlıyor.



KONTROL VE KAMERA

PS4, Xbox 360 ve Kinect ile gelen iki işe girişiyor. Kamera ile detaylı etkileşim ve sesli komutlar.

Sesli komutları ister kamera ile, ister kutudan çıkan mono kulaklık ve mikrofonu DualShock 4'e bağlayıp verebiliyorsunuz. "*PlayStation*" dedikten sonra ekranda karşınıza komutlar çıkıyor ve siz de seçiminizi yapıyorsunuz. Komutlar çok çeşitli değil, üstelik Siri gibi bir kavram varken hayatımızda, komutların zayıflığı hayal kırıklığı yaratıyor.

Konuşmayı algılama konusunda da, farklı aksanlarda denemeler yaptık ve Türkiye'de yaşayanlar olarak ortada olduğumuzu fark ettik. Ayrıca sistemin bir sıkıntısı, mikrofonda çevre sesleri ayırt edememesi. Gürültü varsa sorun var.

Kamera konusunda ise, biz de sizler kadar meraklıyız aslında. Türkiye'ye resmi olarak girmediği ve biz de resmi çıkışa fazlada önem verdiğimiz için PlayStation Camera'yı birinci elden test etmedik. Ama menülerden bildiğimiz, video çekimlerinde yorumlarımızı ekleyebildiği, konsolun açılışında yüzümüzü tanıyıp ona göre profil açabilmesi ve canlı yayınlarda 'facecam' özelliği olması. Bu konularda ne kadar başarılı olduğunu ise deneyince göreceğiz.





ARAYÜZ

PS4, eskisine benzer ama özünde değişmiş bir arayüzle çıkıyor karşımıza. Afilli bir adı olmayan bu yeni işletim sisteminde eskinin X ve Y koordinatlarında giden birer doğrusu, yerini iki farklı doğruya ve altta akan kutulara bırakmış durumda.

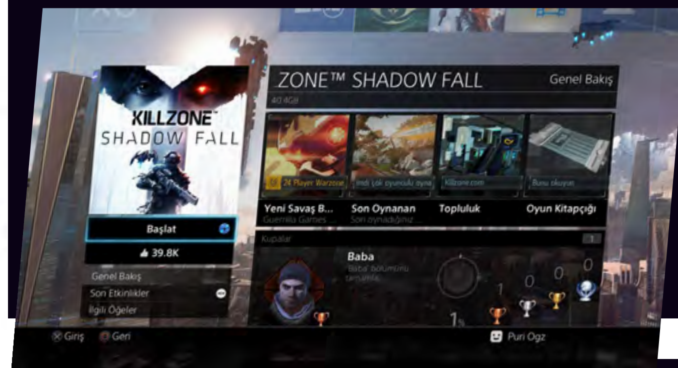
İlk olarak üstte profilinizi, sistem bildirimlerini, güç seçeneklerini, ayarları ve PSN'i görebildiğiniz bir yatay menü ile karşılaşıyorsunuz. Bu menü, konsolun oyunlardan uzak olan kısmını idare etmek için.

Hemen altında, oyun ve yazılım kütüphaneniz sizleri bekliyor. Yeni gelen bu yatay menüde çalıştırdığınız son programlar sola taşınıyor ve siz de kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. MP3 ve CD çalma becerileri (henüz) olmayan konsol size *Music Unlimited* ve *Video Unlimited* adlı iki hizmet sunuyor. İkisi de üyelikli.

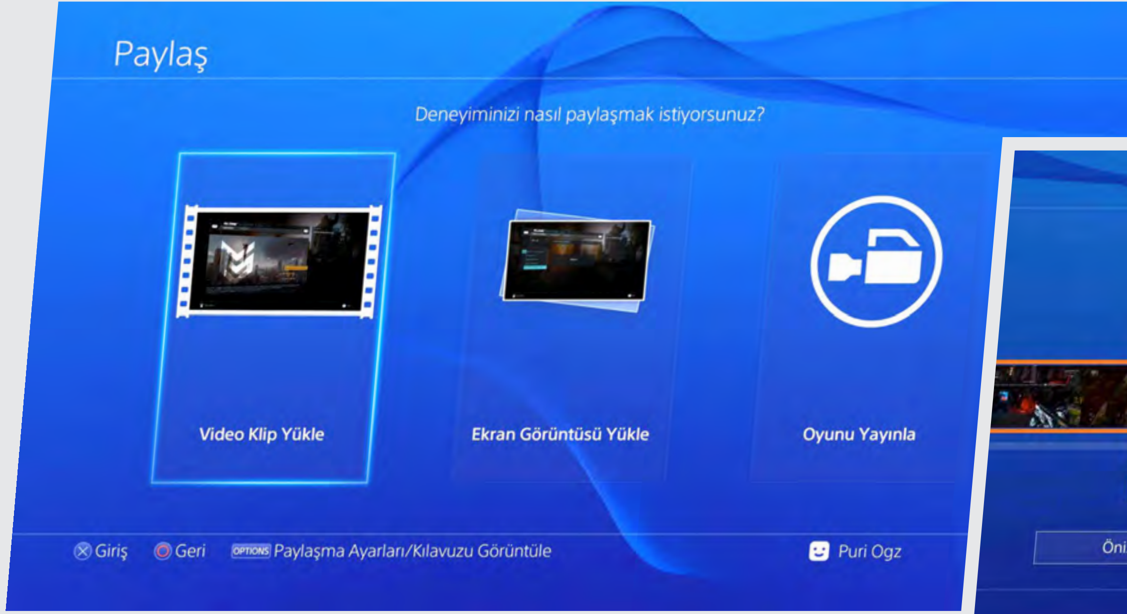
Ama asıl yenilik, bu ekranın altında bir başlık seçtiğinizde akan menü. Size genel bilgileri ve ilgili içerikleri gösteren bir bölümlenme söz konusu. PSN'e buradan direkt geçiş yapmanız, yeni bir videoyu izlemeniz ya da strateji rehberine ulaşmanız olası. DVO'ların başlangıç ekranındaki zenginliği şu anda sağlamasa da, geliştirilmeye açık.

Devamında da hem sizin, hem de arkadaşlarınızın deneyimlerini görebileceğiniz şekilde tasarlanmış bu alan. Akan kısımda ekran görüntüleri, paylaşılmış videolar, başarılar ve nelerin oynandığı akıyor. Sosyal entegrasyonu oldukça arttıran, hem kendiniz hem de arkadaşlarınızla ilgili farkındalığı geliştiren bir özellik bu.

Tabii PS4'ü sadece bir oyun konsolu olarak görmemek lazım. Bizler için pek işlevsel değiller gerçi, çünkü Türkiye içinde hala Hulu, Amazon ya da Netflix hizmet vermiyor. Ama bu imkânlar artık ilk günden konsolla gelmiş durumda. O nedenle bilmekte fayda var.









"SHARE" TUŞU

PS4 ile gelen "Share" tuşu, oldukça faydalı. Oyunlara ait içeriği yayınlamak için üç seçenek sunuyor size. Ekran görüntüsü ve video, sosyal ağlara (Facebook ve Twitter); canlı yayın ise yayın kanallarına (Twitch ve Ustream) iletilebiliyor.

PS4, siz hiçbir şey yapmasanız da sürekli son 15 dakikanızın video kaydını tutuyor. "Share" tuşuna basış, sayacı sıfırlıyor. Siz ise girip, buradaki videodan işinize yarayan kısmı kesip yayınlıyorsunuz.

Video yayınlama programı basit ama detaysız. Bir saniyeye kadar düşebildiğiniz aralıklara inip kesebiliyorsunuz ama başka bir parçayla birleştirme, aradan bölüm alma, herhangi bir efekt koyma ya da sonradan ses / yazı ekleme yok. Devamında da Facebook'u seçip başlığı giriyor ve aktarıyorsunuz. Youtube ya da diğer sistemler yok, ileride geleceği söyleniyor. Ayrıca kaydı elle de başlatsanız, 15 dakika sınırını geçemiyorsunuz. Böyle bir sınır var.

Ekran görüntüsü ise o anda basıp, Twitter ya da Facebook'u seçip aktarmakla halloluyor. Oldukça zahmetsiz, üstelik mesaj ya da başlık ekleme şansınız da var rahatlıkla.

Canlı yayında bir tek Twitch'i denedik biz ve sistem hızlı kurulsa da, imkânları eksik bulduk. Ana menüden yayın yapamıyorsunuz (kişisel bilgilerden dolayı anlaşılabilir) ama seçenek sunulsa iyi olurdu. Üstelik, oyun değiştirmek demek yayını durdurmak demek. Sadece tek bir uygulamada kalabiliyorsunuz. Ayrıca ana menüdeyken de başlatma şansınız yok, tahmin edeceğiniz üzere.

Paylaşılan içerikte görsellik konusunda PS4'ün gerçek kalitesini beklemeyin. Yayın internet bağlantınıza, video paylaşımı ve ekran görüntüsü ise sıkıştırmaya bağlı. Üstelik hiçbir veriyi USB ile ham olarak alamıyorsunuz.

"Share" tuşu ile gelen imkânlar beklenenden kısıtlı. Donanım kısıtlaması olmadığından, umut vaat ediyor.

PS VITA – PS4

PS VITA'nın kaderi PS4'ün çıkışıyla birlikte 180 derece dönmeye başlıyor. Hatta Sony ilk defa iki konsolunu tek pakette birleştirerek, PS4 + PS Vita'yı bundle olarak oyunculara sunmaya hazırlanıyor. Bu da iki konsolun birbirlerini tamamlayacak özelliklere sahip olacaklarının en büyük göstergesi zaten.

Peki nedir bu özellikler? Öncelikle bir Vita'nıza bir güncelleme geldi. Ekranda **PS4 Bağlantısı** isminde yeni bir aplikasyon göreceksiniz. Bu yazılım sayesinde PS4'nüz ile kurabileceğiniz iki adet bağlantı çeşidi geliyor, *Uzaktan Oynatma* ve *İkinci Ekran*. Uzaktan Oynatma ile bağlandığınızda PS4'nüzde o anda ekranda ne varsa bunu Vita'nıza stream ediyor ve PS4'ü el konsolunuzdan kontrol ediyorsunuz. Aynı bağlantı üzerinde olduğunuz takdirde kullanıcı fark etmeden aleti bulabiliyor fakat farklı internet bağlantıları üstünden konsolları bağlamak isterseniz PS4'nüzün ana kullanıcı hesabı kime ait ise Vita'daki kullanıcı hesabınızın da aynı olması gerekiyor.

Bu şekilde biz *Killzone: Shadow Fall* oynadık ve tek kelimeyle harikaydı. Normalde TV de oynayacağınız herşeyi Vita'da oynamanıza izin veriyor sistem. Vita'da eksik olan tuşları dokunmatik alan telâfi ediyor ve kontrol ederken hiçbir zorluk yaşamıyorsunuz.

İkinci Ekran özelliği ise bunu destekleyen oyunlarda el konsolunuzu oyunun türüne göre ek işlemler yapabileceğiniz bir cihaza dönüştürüyor. Wii U kontrol cihazına gereken saygıyı gösterme zamanı. Bununla beraber Vita'ya özel ya da bu bağlantıyı detsekleyen bir çok oyun 2014 yılında piyasada olacak.



PLAYSTATION APP

iOS ve **Android** için var olan PS App, ne yazık ki oldukça yüzeysel imkânlar sunuyor. PSN hesabı ile aynı ağda konsola bağlanabildiğiniz bu uygulama ne ekranı gösteriyor, ne indirmeleri tek tek sunuyor. Konsolu açmak / kapamak ve uzaktan alışveriş yapıp indirmeyi başlatmak dışında, biraz yüzeysel bir Facebook gibi duruyor. Ama ileride gelişme göstereceğine inancımız tam bizim.



Çıkış Oyunları

- Killzone: Shadow Fall
- Knack
- Resogun
- Assassin's Creed IV: Black Flag
- Battlefield 4
- Call of Duty: Ghosts
- Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition
- FIFA 14
- NBA 2K14
- NBA Live 14
- Madden NFL 25
- Need for Speed: Rivals
- Lego Marvel Super Heroes
- Trine 2: Complete Story
- Flower
- Contrast
- flOw
- Super Motherload
- Just Dance 2014
- Sound Shapes
- Angry Birds: Star Wars
- Blacklight: Retribution
- DC Universe Online
- Warframe



PEKİ YA İLK OYUNLARIMIZ?

Konsolun çıkış zamanında piyasadaki oyunlara bakış, nesiller arasında oldukça farklılaştı. Zamanında *Alex Kidd*, *Virtua Fighter*, *Ridge Racer* gibi oyunlarla yetinebilen, hayranlıkla oyunu oynayan insanlar şu an *Killzone: Shadow Fall*, *Dead Rising 3* gibi oyunlara bile burun kıvırabiliyorlar. Günümüz teknolojisine, PC oyun yelpazesine ve haklı büyüyen beklentilere baktığımızda bu durum çok da yadırganmamalı aslında.

Yakın geçmişe bakacak olursak özellikle **PS2**, çıkış oyunları ile dikkat çekiyor. 30 adet ve neredeyse hepsi kendisine özel oyunla karşımızda olan konsolun yanında bir sonraki neslin çıkış oyunları öyle sönük kalıyordu ki bu, **PS3**'ün ilk dönem satışlarına da yansıdı. (Ah bir de o fiyat **–Sarp**) Aynı dönem oyun yelpazesini daha da genişleten PC'nin yükselişi hem konsolların popülaritesinin düşmesine hem de oyuncuların ikiye bölünmesine sebep oldu. Konsollar nesil atlıyor ama çıkış oyunlarının sayısı ve kalitesi de git gide geri adım atıyordu.

Kapımızdan içeri giren yeni neslin de bu konuda pek iç açıcı olduğu söylenemez. Sayı olarak PS2'ye yakın oyun var ama bunların arasında sadece 9 tanesinin konsola özel olması ve aralarında sadece *Killzone: Shadow Fall*'un AAA bir oyun olması, daha da kötüsü zaten eski bir isim olması Sony'nin başarısızlığı gibi görünüyor.

Bu senenin bir çok platformda yayınlanmış iyi oyunları da konsolda var olay exclusive isimlerde bitiyor bence. Üstelik oyuncuların evinde PC ve şu anki nesil olduğunu düşünürsek, oyuncuya çıktığı zaman konsol aldıracak birkaç oyun olmalı. Niceliğin değil niteliğin önemi bir kez daha kendini ispatlıyor. Xbox One da geçmiş nesillerinin gerisinde kalıyor ama en azından *Ryse* gibi yeni bir marka ile geliyor. Bununla beraber *Dead Rising 3* ve ufak oyunlar PS4'ün çıkış oyunlarından daha iyi görünmekte.

İleride Sony özellikle elinde zaten var olan kaliteli markaların yeni oyunları ve bağımsız exclusive oyunları ile Xbox›ın önüne geçebilir. 2014 senesinde yayınlamayı düşündükleri oyunlara bakınca bunu görebilmek çok güç değil. Ama şu an için PS4 dahil yeni nesil konsollar çıkış oyunların da sınıfta kaldılar, neyse ki gelecekte konsol almamıza sebep olacak bazı isimler var.

Çıkacak Oyunlardan PS4 Aldırabilecekler

Çıkış oyunlarının konsolu aldıracak kadar etkilemediği insanlardan mısınız? Endişelenmeyin, daha fazlası da yolda. Mesela:



Destiny



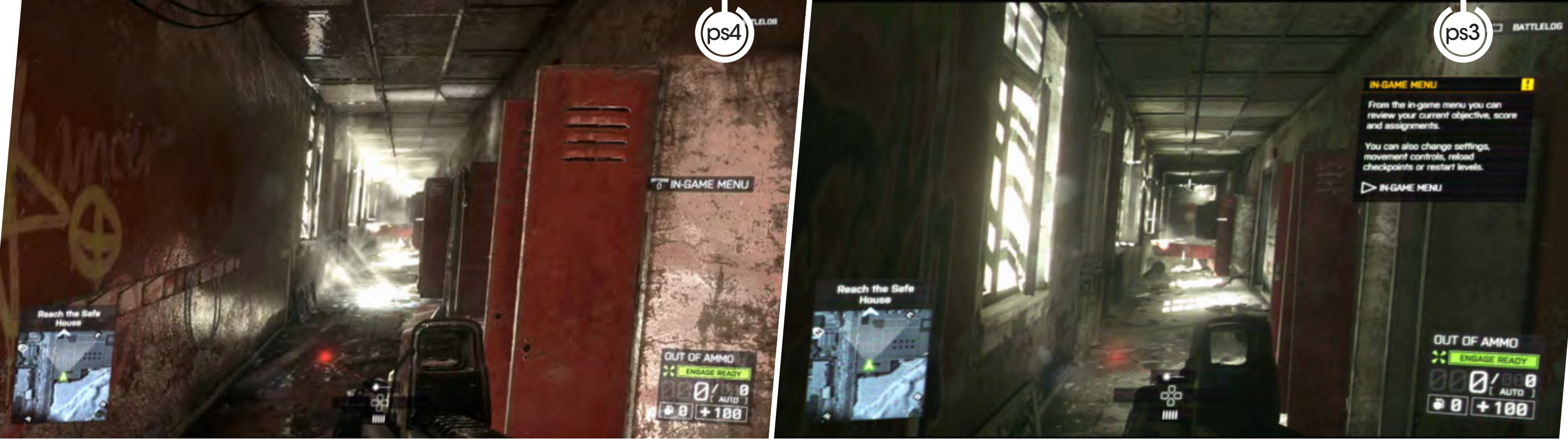
inFamous: Second Son



MGS V: Ground Zeroes



The Order 1886



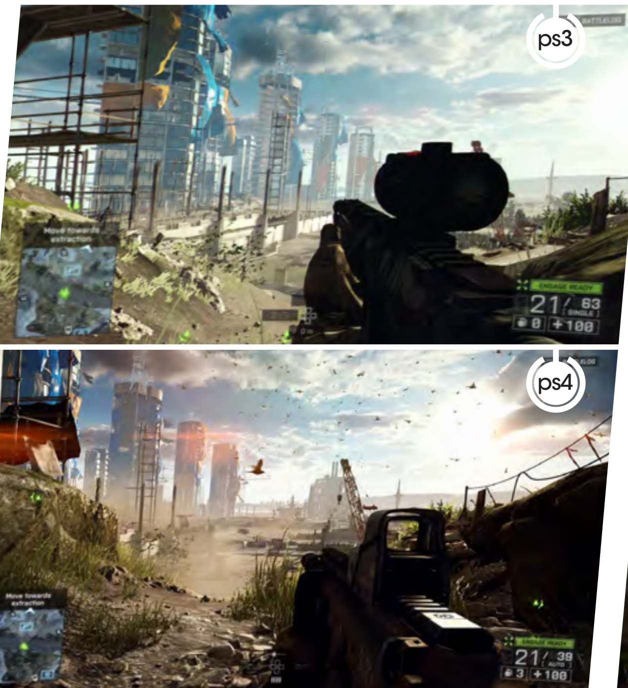
MULTIPLATFORM OYUNLARIN DURUMU

Peki konsolu alıp eve geldiğinizde oyun namına neyle karşılaşacaksınız? Binbir takla atıyor olsa da, nihayetinde oyun oynamak için aldık bu aleti. Yan sayfada neyle karşılaşacağınızı az çok biliyorsunuz. Asıl soru, diğer platformlarda da olan oyunları PS4'e almalı mıyız? Cevap, "diğer" platformun ne olduğuna göre değişiyor işte.

Bu konuda iki net örnekle saatlerimizi geçirdik biz. Birisi *Battlefield 4*, diğeri *Assassin's Creed IV: Black Flag*. Bu iki oyunu da PC, PS3 ve PS4 üzerinde görüp denemiş birisi olarak yorum yapacağım. Ama merak etmeyin, kanıtımı da getirdim. Bu sayfalarda *Battlefield 4*'ün PS3 ve PS4 görsellerini, mümkün mertebe yakın açılardan çekip koyduk karşınıza. O nedenle girişi görsellikten yapacağım.

Bu konuda şüpheniz kaldıysa bile bu zamana kadar, yıkın onları. Oyunlar, yeni nesilde şu anki nesle göre gayet iyi gözüküyorlar. Bu güzellik detaylarda, görüş mesafesinde, görüş alanınızdaki parçacık efektlerinde ve deniz gibi ışıkla ilişkiye giren yüzeylerde kendisini gösteriyor. *Black Flag*'de denize dönüp baktığınızda PS3'te olmayan bir detay seviyesi görüyorsunuz. Aynı şey *Battlefield 4*'teki su birikintilerinde, duvarlarda, kısacası her yerde aynı.

Başka bir durum, gavurcası "*god rays*" olan ve bizde ışık hüzmesi diye geçen kavram. **Frostbite** sayesinde *Battlefield*'da sıkça karşılaştığımız bu detay PS4'te var, ama PS3 bu detaya sahip değil. Benzer şekilde etraftaki taşın, toprağın detayı da fark ediyor.



Fizik motoru konusunda ise PS4 bize Bakü semalarında uçan kuşlar ve daha net dalgalanan brandalar sunarken PS3 açık bir gökyüzünden fazlasını veremiyor. *Black Flag*'de de saklandığınız bitki örtüsü PS4'te karaktere çarptığında hareket ederken PS3'te donukluk bekliyor oyuncuları.

Son olarak fps düşüşleri geliyor ki, PS4 size böyle bir olay yaşatmıyor. Nadiren bir yerde (*Assassin's Creed*) denk geldiğim bu olayın gemi savaşlarında olması ama tekrarlanmaması da göz ardı edilebileceğini gösterdi. Oyunlar 1080p ve akıcı.

Gelelim eksilere. PS4'ün "Share" sistemi ile **EA** oyunlarının sesini aktaramıyorsunuz. Bu büyük bir problem (*NBA* ve *Battlefield* baş sorunlu olanlar). Battlefield'da tuş bastığınızda oyun donmuyor, arkada akmaya devam ediyor. O nedenle paylaşım baş belası olabiliyor. İkisinde de DualShock 4'ün özellikleri kullanılmıyor, dokunmatik alanın kullanılışı yüzeysel kalıyor birazcık. Sadece "olsun" diye yapılmış gibi.

Fark ettiyseniz, bu yazıda PC yok. Çünkü PC, çetrefilli bir konu. "*Hangi seviyede PC?*" diye sorarlar adama. PS4, ortalama ve orta-üst seviye bir PC'nin performansını veriyor aslında iki oyunda da. Ama 3000TL gömdüğünüz bir kasanın görüntü kalitesi daha iyi olacaktır tabii. Yani PC grafikleri ile kıyaslayacaksanız, buna dikkat etmeniz gerekiyor. Kontrol açısından da, PS4 klavye ve fare desteği sunmadığından bu konuda takıntınız varsa zaten uzak durmanız gerekiyor yeni nesil konsollardan.



Hem birim noktaya işlenen detay konusunda, hem ışıklandırmada, yeni nesil farkını net şekilde ortaya koyuyor.



Resogun Nerede?

PS4'ün çıkış oyunlarından birisi de *Resogun*. PS3 için *Blast Factor* neyse, PS4 için *Resogun* da o. Üstelik daha da iyisi. Kendi dalında oldukça başarılı olan bir shoot'em up olan *Resogun* dairesel oynanışıyla ve voxel tabanlı grafikleriyle keyif veriyor. Her bir parçalanmada üç boyutlu taneciklerin (voxel) dağılması tam bir görsel şölen yaratıyor. İlk başlarda gözü yorsa da, alıştığınızda renk senfonisi içinde kayboluyorsunuz. Üstelik, spiker kadının konuşmalarını DS4 üzerinden verilmesi de cabası.

Aslında multiplatform bir oyun değil *Resogun*. Hatta Sony bünyesinde çıktığı tek platform (şimdilik) PS4. Fiyat olarak da oldukça uygun. Ama PlayStation Plus aldıysanız, bedava indirebiliyorsunuz kendisini. Yine konsol aldıracak bir oyun değil ama, bir kere kaptırdınız mı, kendinizi alamadığınız cinsten.

pc ps3 ps4 360

Need For Speed: Rivals



YENİ NESİLE 250'YLE GİRMEK... -Göktuğ Yüksel

Polis

Polisler kazandıkları puanları kaybetmiyorlar. Yani ne olursa olsun, kazanılan puanlar polis merkezine gittiğimizde bizim oluyor. Polis olarak yakaladığımız yarışçıların kombo katlayıcıları ne kadar yüksekse biz de o kadar çok puan topluyoruz onlardan. Ulan bu arada bıktım bu tür şeyleri Türkçe'ye çevirmekten ya, "kombo katlayıcı" nedir hoca ya. Direkman İngilizcesi neyse onu yacazağım, oyunu oynayacak kadar İngilizceniz yoksa, yazıyı da okumayın arkadaş. Combo multiplier işte ya. Yarışçı da saçma sapan bir kelime zaten, "racer" demek varken.

Neyse. Hocam işte mesela heat'i 10'a çıkmış bir adam yakaladığımızda dünyanın puanını kazanıyoruz, henüz heat'i 1 olan birini yakaladağımızda sadece 2000 puan alıyoruz. Polis olarak bu topladığımı puanlar ile de arabalarımızı upgrade edebiliyoruz. Tabii değişik değişik silahlar var: EMP, Shock Ram, Spike Strip ve dahası. İki sayfalık inceleme yazısında bundan bahsedemeyeceğim ama hem polisleri hem yarışçıları tatmin edecek çok sayıda silah var.

Bu yazarlık mesleğini tam 19 senedir yapıyorum. Bu 19 sene içinde çıkmış olan bütün *NFS* oyunlarının incelemesini de çeşitli dergilerde yaptım, kaçırdığım bir tane bile *NFS* incelemesi olmadı, ve tekrar karşınızdayım işte: Yepyeni bir *NFS* ile...

Meslekteki 19 senemde şunu öğrendim arkadaşlar; dünyada iki türlü oyun var... Oynamaya doyamadığınız ve yazmak için bile başından kalkamadığınız oyunlar ve de yazmak zorunda olduğunuz, oynarken pek de zevk almadığınız oyunlar. Ya da şöyle bir kategori de yapabiliriz: Yazısı dergi geciktiren oyunlar ve dergi geciktirmeyen oyunlar. Hatta ve hatta "geç yollandığı için Serpil ve Sinan'dan hak edilmiş bir sopa yenilen oyunlar" ve de "zamanında yollanıp sopa yenmeyen" oyunlar.

Evet, aslında *Rivals*'dan ümidim pek yoktu benim, çünkü iki senede bir aynı oyun piyasaya çıkmaya başlamıştı ancak şunu söyleyebilirim ki *NFS Rivals*, bu iki kategoriden ilkine uyan bir oyun olmuş. Oyunu "lan 10 dakika daha oynayıp kapatacam, söz, sonrasında yazısını yazmam lazım" diye açtım ve de 4-5 saat başından kalkamadım. 3 kere bunu yaşayınca da oyunun yazısı gecikti tabii. Neyse, sonuç olarak beklentilerim düşük olmasına rağmen çok iyi bir oyun olmuş *Rivals* ve sebeplerini de şimdi size özet geçeceğim.

Konu

Şimdi bu "konu" olayı, bazı yarış oyunlarını hakikaten daha güzel, daha zevkli yapıyor, bazı yarış oyunları hakkında ise "ya hocam saçmalamayın, yeter ya, film mi izliyoruz yarış mı yapacağız" dedirtiyor. Mesela *NFS Undercover* böyle bir oyundu, oyundaki senaryodan bana ve tahminimce büyük çoğunluğa bunaltı gelmişti. Benzer bir bunaltı *NFS Run*'da da bazı arkadaşlara gelmiş olabilir, ancak açıkçası ben o oyunu çok beğenmiştim. Belki de Amerika'yı çok iyi yansıttığından dolayı, bilemeyeceğim. Ama işte her ne kadar son 5 senede aynı polis temasını taşıyan tam 3 adet *NFS* çıkmış olsa da bence *Rivals* en güzeli.

Her zaman olduğu gibi oyunu ya polis ya da yarışçı olarak oynayabiliyoruz. Oyun başlar başlamaz insanın tüylerini diken diken edici, kanonvari bir atışma videosu izliyoruz. Şahsen benim tüylerim ve kıllarım diken diken oldu, ama tüysüz bir arkadaşsanız orasını bilemeyeceğim. Tabii kadın arkadaşlar bu kategoride olmayı yeğlerler, o da başka bir mesele... İşte bu güzel videodan sonra ya polis ya da yarışçı olup kariyerimize başlıyoruz.

Konsept her zamanki konsept. İlk başta yavaş (diğerlerine göre yavaş) araçlar ile kariyerimize başlıyoruz, Speed Point topladıkça ve görevleri bitirdikçe yeni arabaları açıyoruz ve böyle neşe içinde oynamaya devam ediyoruz. Bu arada yavaş dediğime bakmayın, mesela polislik kariyerimize AMG C63 kullanarak başlıyoruz. Sabahtan akşama bu arabayı istediğim süratte kullanacak olsam, ciddi söylüyorum, yazılım işini bir kenara bırakıp polis akademisine yazılmayı gözden geçirirdim. Bu arada bizleri Honda Civic vesaire gibi saçma sapan arabalarla uğraşmak zorunda bırakmadıkları için yapımcı arkadaşlara ve EA'e teşekkür ediyorum. Neyse, arabalardan birazdan bahsederiz...





Böyle polis arabasına can kurban...

Bu arada bu videolar polis kariyerinde de, yarışçı kariyerinde de "Chapter Videoları" olarak devam ediyor. Bölüm atladığınızda polisler kendilerini savunan bir video gösteriyorlar "bu hayvan herifleri yakalamak bizim görevimiz, milletin canını tehlikeye atıyorlar, sizi yakalamazsak adam değiliz ulan" diyorlar, yarışçılar da "esas rahatsızlığı yaratan bu polisler, vur dedik öldürüyorlar" diyor. İki tarafın videolarını da izledikten sonra ister istemez "adam haklı beyler" diyorsunuz... Polisler de hakikaten Team America'yı anımsattı bana ya, üç kişiyi yakalayacağız diye tüm şehrin için ediyorlar. Ehueheuhe.


Yerdeki yansımalar içinde boğuluyoruz her NFS'de. Yapıyor ama adamlar.

Yarışçı

İşte dediğim gibi Speed Point diye bir şey var, bu da ilk defa görünen bir şey değil. Yarışçı olarak karşı şeritten gidersek, sağdan soldan zıplarsak (uçarsak), diğer arabaların yanından vijuvvv diye "teğet" geçersek falan bu puanları topluyoruz. Tabii bu tür şeyleri yapınca da polisler bizim peşimizden daha da büyük bir şevkle gelmeye başlıyor ve multiplier olayına giriyoruz. Ne kadar çok peşinden koşulan bir adam olursak o kadar çok puan topluyoruz.

Bu topladığımız puanlar polisler tarafından yakalanır yakalanmaz sıfırlanıyor yalnız. O yüzden seçtiğiniz bir anda "yeter hocam bu kadar, ben çiplerimi bozdurayım, eve gideyim" demeniz gerekiyor, "kombolara elveda" modunda bir "hideout" yani saklanma bölgesi buluyorsunuz ve puanları topluyorsunuz. Tabii ki belli bir noktadan sonra kombo katlayıcınız arttığı için yellenmeden nem kaparcasına, her yaptığınız hareket çok fazla puan getiriyor ama arkanızda 10 tane polis arabası, tepede bir tane helikopter varken hideout'unuza gitmek de iyice zorlaşıyor. İşte kumar oynamak gibi biraz, durmasını bileceksiniz, yoksa hepsi gidiyor. Ya hep, ya hiç modu kısacası...



İmza yohise, barnahk var barnak... Arabalarla durdurulmuyorsa, helikopter var...

OYUN ANLAMSIZ IMPORT ARABALARLA DOLU DEĞİL. GERÇEKTEN İMRENDİĞİNİZ ARABALARI TOPLAMIŞ, ÖNÜNÜZE KOYMUŞ. SEÇİM YAPARKEN KEYİF ALIYORSUNUZ. DLC DE OLMASAYDI, HARİKAYDI.

O benim dinamik dünyaaaam...

Ajda nineden seslendik sizlere. Evet, oyunda çok dinamik bir dünya var arkadaşlar. Oyuna güzel, güneşli bir sabah, altınızda canavar gibi bir polis arabası ile başlıyorsunuz mesela. Donut yediniz mi yemediniz mi bilmiyorum ama, şerefli bir polis memuru olarak şehri rezil eden yarışçıların peşinden dört nala gidiyorsunuz. Oyun o kadar güzel ki, kendinizi kaptırıyorsunuz akışına... Bir bakmışsınız hava kapkara olmuş, yağmur yağıyor, göz gözü görmüyor. Her şey dinamik, çok güzel olmuş ya. Tabii yine büyük bir harita var, oyunu yeteri kadar oynayınca bu haritayı da az çok ezberliyorsunuz.

Oyuna başladığınızda yapay zekâ sürücülerin ve sizin yanı sıra 5 tane de gerçek insan oluyor. Bunlar ufak bir logo ile temsil ediliyorlar. Hangilerinin polis, hangilerinin yarışçı olduğu da yine haritada gösteriliyor. Valla ben en çok kendi halinde yarışan bu online oyuncuların keyfini polis olarak kaçırmaktan aldım. Haritadan bakıyorum bu herifler nerede, yakınlarda bir polis istasyonuna gidiyorum ve bunları kovalamaya başlıyorum. Her zaman olduğu gibi insan-insana daha zevkli oluyor bu oyun... Tabi aksini de yaşayabiliyorsunuz, kendi halinizde yarışırken herifin teki gelip başınıza musallat oluyor polis olarak. Ama zaten oyunun olayı da bu, hırsız-polis kovalamacası yani ve oyunda bu his çok iyi yansıtılmış Most Wanted'dan da daha güzel, Hot Pursuit'ten de... >>



Bu oyundan çok acayip bir elektrik aldım.


Pelin, Porsche'li Piknikte Palamut yedi...

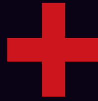
OYUNUN DİNAMİK HAVA KOŞULLARI REÇEL OLSA, HER SABAH KAHVALTIDA BİR KAVANOZ YERDİM KESİN

Arabalar

Dediğim gibi oyunda saçma sapan Japon arabaları festivali yok arkadaşlar. Sadece "gerçek hayatta ulaşılması güç" olan arabalar var, yani oyun içinde gerçekten sürmek isteyeceğimiz arabalar. Mercedes'ten tutun BMW'ya, Aston Martin'den tutun Lamborghini ve NFS için son iki-üç oyun açısından yeni bir olay olan Ferrari'lere kadar çok güzel arabalar var. Ayrıca arabaları upgrade etme olayı da var tabii ki. Gerçi NFS Underground gibi bir şey değil ama yine de kullanmak lazım.

Polis arabaları ise üç ayrı kategoride karşımıza çıkıyor. Speed List diye bir şey var, hem yarışçı, hem polis kariyerimizde buradaki maddeleri gerçekleştirmeye çalışıyoruz. Seçtiğimiz Speed List'e bağlı olarak unlock ettiğimiz polis arabası türü de değişiyor. İşte normal polis arabası, daha sağlam ama biraz daha yavaş olan "Enforcer" arabaları ve de çok sağlam olmayan, ama yarışçılarınki kadar hızlı olan "Undercover" polis arabaları. Bu Undercover arabalar ile polis olduğumuzu belli etmeden yarışçılar ile yarışa katılabiliyoruz ve istediğimiz anda "polis olup", "huhuhahahaha, nasıl da yedirttim lan zokkayı size, polistim aslında ben olum" diyebiliyoruz... Neyse, yani sonuç olarak oyunda bence yeterinden fazla ve güzel modellenmiş arabalar mevcut.


Burak Kut'un klibinden beri böyle aksiyon sahneleri görmedim.



+
- Çok zevkli oynaması
- Oyun modları, silahlar, arabalar, koşuşturmaca
- Grafikler
- Değişken ve dinamik dünya

–
- Haritada daha fazla gerçek insan sürücü olabilirdi

8

SON KARAR
Son 5 senede içinde oynadığım en iyi NFS oyunu, ayrıca son 3 sene içinde oynadığım en iyi arcade yarış.

- **Tür:** Yarış
- **Yapım:** Ghost Games
- **Dağıtım:** EA
- **Kutulu Fiyatı:** 190TL
- **Dijital İndirme:** 90TL (PC - Playstore)
- **Yaş Sınırı:** Yok
- **Dahası İçin:** http://www.needforspeed.com

Grafikler, sesler ve geri kalanlar

İki sayfalık bir inceleme yazısı yazdığımdan, bu sefer sayfaları taşırmama kararı aldım ve bu noktada yazıyı yavaş yavaş sonlandırmaya karar verdim arkadaşlar (Göktuğ abi bayağıdır dergiyi alamıyorsun galiba, biz A4'e basıyoruz A3'e değil ^_^ **-Ömer**). Ben oyunu PS4 platformunda oynadım ve şunu söyleyebilirim ki, PS4'de şimdiye kadar oynadığım oyunlar arasında en iyi grafiklere sahip oyunlardan biri bu oldu. Oyun başlar başlamaz bu kaliteyi görebiliyorsunuz. Fazla detaya girmeye gerek yok, sağda solda oyunun videolarını görmüşsünüzdür zaten. Bu Frostbite motoru harika bir motor zaten... Müzikler ise her zamanki NFS kalitesinde. Oyuna çok yakışan, harika parçalar var oyunda. Bu konuda da oyun benden yüksek not aldı...

Sonuç olarak, oyun bence son 5 sene içinde çıkan en güzel NFS oyunu olmuş arkadaşlar. Son zamanlarda oynadığım en iyi arcade yarış oyunu oldu bu, ilaç gibi geldi vallahi. Sonuç olarak "Gök++ Guaranteed" diyor ve oyunu hepinize öneriyorum. Bu arada bu yazıyı yazdığım gün Paul Walker abimizin ölüm haberini de aldım. Allah rahmet eylesin demek istiyorum, bu adamı severdim ben... İronik bir şekilde vefat etti, genç yaşta... Üzücü bir olay... Neyse,yeni yılınızı da kutlar, hepinize sevgiler sunarım arkadaşlar. :)

pc ps3 ps4 360

Contrast

GÖLGELERDE KAYBOLAMAMAK... -Pozan Erten

1920'lerin Paris'i... Cazın, kabarenin ve sahne sanatlarının büyüsüyle kaplı, parlak ışıkların şehri. Rengarenk tabelaların altındaki soluk yaşamlar. Parçalanmış bir aile, başı belada bir baba, şarkıcılıkta yükselen bir anne, gizemli bir sihirbaz, **Didi** isminde ufak bir kız ve onun gölgelerde seyahat edebilen hayali arkadaşı **Dawn**. Hepsi parlak ışıkların altındaki bu dramatik hikâyede, müziğin ve gölgelerin ritmi eşliğinde mutlu olmanın peşinde. *Contrast*, puslu hikayesini ve noir atmosferini sevdiğiniz takdirde sizi mest edecek bir platform-puzzle oyunu. Ayrıca atmosfer, hikaye ve sanatsal yaklaşım laflarım üzerinden siz çoktan teşhisi koymuşsunuzdur ama ben yine söyleyeyim; kendisi bağımsız bir yapım.

Contrast diğer bağımsızlar gibi ilginç bir fikirle yola çıkan ama yine birçok bağımsız gibi bu fikrin üstüne daha fazla bir şeyler katmakla uğraşmayan bir yapım. Evet bu sene çok fazla ve iyi bağımsız oyun yaptı ama birçoğu da bir fikirden fazlasını içermiyordu. Ve bu artık benim canımı sıkıyor. Tekrarları zaten AAA oyun piyasasında görüyoruz. Bağımsızlar da bu yola girecekse vay halimize diyorum. Geçen ay çıkan, yine atmosferi ve sanat yönetimi ile dikkat çeken *Rain* gibi *Contrast* da kendi içinde tekrara yenik düşmemek için elinden geleni yapıyor aslında, ama işte elinden gelenin "oyunu kısa tutmak" olması sinir bozucu. Peki oyun süresi kısalınca daha özgün olmuş mu? Aslında *Rain*'e kıyasla daha güçlü ve daha etkileyici hikâyesine bakarsak buna evet diyebiliriz.


Macera mı? Hemen geliyorum!

3D oynanışı 2D ile birleştiren *Contrast*, bu numarasını gölge oyunlarıyla yapıyor. Bir sirk cambazı olan Dawn karakterini normal dünyada her yöne hareket ettirebilirken, gölgelerde dolaşmaya başladığımızda oyun 2 boyutlu bir platforma dönüyor. Böylece gölgeler içerisinde hoplayıp zıplarken bir yandan da kafayı kullanıp bulmaca çözüyoruz. Eşyalarla etkileşime girmek, onların bizle beraber gölge olmasını sağlamak, ışık kaynaklarını yönlendirip kendimize gölgeden yollar yaratmak gibi çözümler isteyen bulmaca tipleri var. Fakat birkaçını geçtikten sonra bulmacaların hiç de özenli olmadığını hissetmeye başlayacaksınız. Hem kolay gelecekler hem de farklı farklı görünseler de aynı mantığın birkaç uyarlaması arasında dolanıp durduğunuzu göreceksiniz. 2013 yılında, kutuları taşıyıp gerekli yerlere koymak ve platformları hareket ettirmek nedir artık ya? Bir de buna grafik odaklı ve bazen sizi delirtecek bugları da ekleyin; yani oyunun bu kısımlarından keyif meyif beklemeyin.

Boş Paris sokakları ve geceleri sizi aldatmasın. Oyunun geçtiği ve gökyüzünde süzülen Paris, Didi'nin hayalindeki kurmaca bir şehir. Mekan çeşitliliği çok fazla değil ama oyunun hikayesine uygun olarak şekillenip çeşitlendiklerinden bu pek de göze batan bir şey değil. Dediğim gibi zaten oyunda sizi en çok çekecek olan karakterler, atmosfer ve dramatik hikaye olacak. Bulmacalar, platformlar, gölge oyunları, mekanlar, her biri hikayenin bir parçası ve sizi perdenin sonuna götürmek için varlar. Yine elimizde "oyun" olmak için yola çıkan ama dönemi kendi kurgusunda yaratan ve öyküsüne odaklanan bir bağımsız var. Yoldan mı sapmış? Kesinlikle hayır. Yapımcılar bence yapmak istediklerini kendi tercihleri ve sanatsal bakış açıları doğrultusunda yerine getirmişler. Bu tür oyunları görmezden gelmek artık mümkün değil. Üstelik **PS Plus** kullanıcısı iseniz oyunun PS4'ün ücretsiz oyunlarından olduğunu hatırlatmak da fayda var. *Contrast*'ın 1920'ler Paris'i, silahları indirip ufak bir mola vereceğimiz, cazın rüzgarına kapılacağımız ve sonunda içimizi ısıtmasını umut ettiğimiz o hikayeyi dinleyeceğimiz bir durak. Ama eminiz ki sonuncusu olmayacak.


İşte oyunun doruk noktalarından biri bu tiyatro sahnesinde geçiyor.



SANAT BU OYUNUN NERESİNDE?

Oyun yapımı elbet uzun vadede herkes tarafından bir sanat dalı olarak kabul edilecek. Ama bazı oyunlar var ki bu kaygıyı üzerlerinde hepsinden daha fazla taşıyorlar ve yansıtıyorlar. Stilize grafikler, el emeği çizimler, müzikleri, sanat akımlarından etkilenmeler ve bunlara göndermeler oyunlarda başarılı bir şekilde kullanıldıkça onlar sanat eseri olmaya daha çok yaklaşıyorlar. Contrast ise özellikle gölge oyunları ile dışa vurumculuğa(Ekspresyonizm), noir atmosferi ile klasik sinemaya, oyunda yer alan Laura Ellis şarkıları ile caz müziğe saygı duruşunda bulunup bizim tarafımızdan da sanat adına saygı duyulmayı fazlasıyla hak ediyor.



- Sanat yönetimi
- Müzikler
- Hikâye



- Çok kısa
- Bulmacalar keyifsiz

7

SON KARAR
Oyuna sanat değil sanata oyun katmış, dinlemek isteyeceğiniz bir hikâye.

Tür: Bulmaca - Platform **Yapım:** Compulsion Games
Dağıtım: Focus Home Interactive **Dijital İndirme:** 15$ (PSN)





Killzone: Shadow Fall

Yeni Bir Nesle Endüstriyel Bir Merhaba -Sarp Kürkcü

Ama O Dublaj Neden Öyle?

K:SF'nin dublajlarının suçu oyunda değil aslında. Bu tür sistemlerin dublajı süregelen bir süreç değildir. Tek tek ses dosyaları açılır, birbirinden bağımsız olarak tekrar kaydedilir ve oyunda birleştirilir. Bu da ne yazık ki başı sonu belli olmayan diyaloglar oluşmasına sebep olur. *Shadow Fall* bu konuda eksikli ama bu oyunun değil sistemin işleyişinin suçu işte (zamanında bir eğitim seti çevirisinde yer aldığım için, içeriden gizli bilgidir).



PlayStation 4 ile yatıp kalkıyorum resmen. Bu ayın dosyasını hazırlamak için de, oyunları test etmek için de DualShock 4'ü kaptığım gibi kimseye koklatmamamın ceremesini çekiyorum. Konsolda FPS ve ben. Asla uyuşamadık. Sadece bir kez, o da *Dust 514*'ün klavye - fare desteği olduğundan, yakınlaşır gibi olduk. Sonra ı ıh. Yine karanlık. Ama işte sen misin hevesli çocuk gibi aleti ablukaya alan... *Killzone: Shadow Fall* da ellerimden öper.

Sen kalk, patlat...

Oyunumuz (Adı Darth *K:SF* olsun), *Killzone 3*'teki patlama ve Helgan'ın yaşanamaz hâle gelmesi ile açılıyor... ve Türkçe olarak. Evet, oyun hem dublaj hem de altyazıda Türkçe desteği sunuyor. Yuppa!... değil tam olarak. Çünkü çeviride bazı aksaklıklar var ve cümlelerdeki vurgular, coşkular birbirini tutmuyor. Bunun için sayfadaki kutulardan birine alıyorum sizi ve ön bilgi veriyorum: Bu tümüyle *K:SF*'un suçu değil.

Neyse, hikâyeye devam edelim biz. Helgan'a olanlardan sonra ISA da mültecilere Vekta'da bir şehir tahsis eder. Bu şehirle Vekta'lıların arasında Duvar inşa edilir, arada da geçişler yasaklanır. Tahsis edilen New Helgan (Yeni Helgan)'da yaşayan Vekta'lılar ise yaka paça evlerinden atılır. Biz, Lucas Kellan da burada başlıyoruz oyuna. Bir çocuk olarak. Bu noktadan sonrasını oyuna saklayıp erişkin hâlimizle göreve çıkmaya başladığımıza gelebilirim. Çünkü bu noktada iş hikâyeden çok yeni nesil cihazımızın yapabildikleri ile alâkalı.

K:SF, çok güzel görünüyor. Hele büyük bir televizyonda, iyi imkânlar verildiğinde muhteşem oluyor. Tamam, Frostbite'ın bazı ışık alaverelerine sahip olmayabilir ama sağlam temellerle, güzel görünüyor. Guerilla da bu grafik motorunu güzel tasarımla birleştirince, *K:SF* görsel bir şölen yaşatmayı biliyor.

Üstelik, oyun sizi yükleme ekranlarıyla sıkmıyor. Evet, oyunda ilk açtığınızda olan bir yükleme dışında hiçbir ekran yok. "İşte," diyorsunuz, "*yeni nesil böyle kaput altı şeylerle de geliyor!*" Demiyorsanız da deyin şimdi, çünkü benim dilimde tüy bitti PS2 => PS3 geçişini bekleyen insanlara. Perde arkasında da ciciler var artık.

Bu görsellik sadece modellerle, anti aliasing'le bitmiyor üstelik. Işıklarla, parçacıklarla, yansımalarla, tümüyle güzel etraf. Üstelik *K:SF* sizi dar koridorlara da hapsetmiyor (ara ara sunsa da). Oyunun başlarını açık bir alanda geçiriyorsunuz. Haritalar çok büyük değil ama, sizi boğmuyor. Ormanlar, uzay, endüstriyel şehirler, lüks yaşam alanları. Ne ararsanız var oyunda. Kapalı mekânlar bile senaryo gereği öyle.

...o senaryoyu

Tam bu güzelliklerin arasında hikâyeye geri dönmek lazım diyor ve heyecanı düşürüyorum. Killzone serisi, kendince ortalamanın üstünde bir hikâyeye sahip. Arada birkaç zayıf halkası olsa da (hangi dünyanın yok ki) ilgi çekici kalmayı başaran bir seri. *K:SF*'da bu işi batırmıyor. Yani, fazla batırmıyor.

Ortada çok güzel bir iyilik-kötülük-grilik tartışması var. Oyunun ilk repliklerinde anlıyorsunuz bunu. Ama, oyundaki


Bu görüntülere alışın, ileride bolca göreceksiniz.

karakterler bunun altını dolduramıyorlar. Tüm o karakterler bir robot sanki. Beyinlerine 4 cümle yüklenmiş, çevrelerinde dönüyorlar sadece. Karakterlerin bir sevilebilirliği, tutunabilecek bir vasıfları yok gibi. Size sadakati 10 küsür yılla perçinlenmiş bir karakterin sizi silmesi tek bir cümleye bağlı iken, hangi ilişkinin değerini tartışabilirsiniz ki?

Üstelik, ufak detaylarını kutuda bulabileceğiniz *Killzone* tarihçesi de biraz irdeleniyor burada. Uzunca süren bir savaş var, bir tarafta Neo-Nazi ("Ama kendilerine Neo-Nazi onlar" -**Sinan**) diğer tarafta faşist bir demokrat topluluk ve bunların amansız savaşı söz konusu (demokrasiyi faşizmle yayıp zorla gırtlaktan sokma eylemi efendim, var öyle bir şey).

Vekta'ya kıyamam ben, ne estetik yersin sen.

Ama bu savaşın nedenselliğinin altı dolacak gibi oluyor, sonra dolamıyor. Uğruna edilen laflar var, bölüm arasındaki 2 dakikalık videoda çöpe gidiyor herşey. Öyle bir noktaya geliyorsunuz ki, hikâyedeki taraflar artık değersiz geliyor gözünüze. Ölseler de, kalsalar da, savaşsalar da aynı yani.

BU OYUNU DEĞERLENDİRİRKEN YENİ NESLİN İLK OYUNLARINDAN OLDUĞUNU HATIRLAMAK LAZIM

Tam bu anda ta-ta-ta!

Yine de oynanış yetişiyor imdadınıza, tok vuruşlu silahlarla düşmanların önüne atılıyorsunuz. Oyunun vuruş hissi seriye sadık. Silah yelpazesi de öyle. Burada, yanınıza OWL adında bir robot geliyor ve kendisi dokunmatik alanı kullanıma sunuyor. Doğru yöne parmağı itip direktifi veriyor, L1 ile hedefe yolluyorsunuz. İlk başlarda rahatsız gibi gelse de çok hoş bir hava katıyor oynanışa.

Üstelik PS4'e dair özellikler bu kadar da değil. Etrafta bulduğunuz ses kayıtları DS4'ün hoparlöründen geliyor, canınızın durumunu koldaki ışık belirtiyor. Yeşilden sarıya, oradan yanıp sönen kırmızıya doğru gidiyor. Ölünce de kıpkırmızı kalıyorsunuz. Adrenalin paketlerinizle OWL sizi kaldırıyor, kaldığınız yerden devam ediyorsunuz.

Hoparlör güzel ama ölme kısmına fazla maruz kalıyorsunuz. Çünkü *K:SF* deneme-yanılma ile oynanıyor. Mesela ikinci bölümde enerji çubuklarının yerlerini değiştirerek ilerleyeceğinizi kimse söylemiyor size. Aynı şekilde düşmanla çatışırken de ilerledikçe iş standarda bağlıyor. Tek yol var, başka türlü geçemiyorsunuz bölümü.

Diğer bir sorunsa terbiyesizlikten geliyor. Görsel kalite ve detay artınca, düşman çevreden ayırt edilemez oluyor. Kaliteli görselliğin böyle bir yan etkisi olacağını öngörmemişiz işte. J.J. Abrams filmlerinden kalma lens flare efektleriyle ışıl ışılken bir anda taranıyor ve ölüyorsunuz. Düşmanların yerlerini belleyip tekrar deniyorsunuz. Sonra tekrar, sonra tekrar.

Arkadaşlarla iki el atalım

K:SF'un bir de multiplayer ayağı var. Eski günlerden beri bu kadar detaylı harita kişiselleştirmesi yapmadığım bu sistem ilgi çekici. Ama haritalar küçük, ağır bir *Call of Duty* havası estiriyor. Oyun modları konusunda da *Killzone 2*'den beri yeni birşey sunmayan *K:SF*, fenomen olmasa da ilgilenenleri çekecek düzeyde.

Bu nesil olur ama

Oyunun aksaklıkları var, evet. Ama *Killzone: Shadow Fall* iyi bir yeni nesil temsili olarak geliyor bana. Bir önceki nesilde ilk gün alınacak oyunlarda bu kalite yoktu. Sabit 60fps, 1080P kalite, konsolun tüm yeni özelliklerini bir şekilde tanıtmayı başarma, atmosferi bunlarla kurup oyuncuyu ekrana kilitleme ve hikâyede en azından sonunda düzgün bir bağlama yapma oyunun artı yönleri.

Size konsol aldırmaz belki ama, konsolunuz varsa yanında



Bu motorla uzayda geçen bir korku oyunu olur.



Işıklandırmanın, yansımanın dibine vurduğumuz bir oyun Shadow Fall.

BU ADAMLARIN DERDİ NE!

Dünya ağır bir nükleer savaşta harabe olunca, kolonizasyon başlar. Bir tarafta UCA(Kolonistler) diğer tarafta ICA (İttifak) galaksiye açılır. Bir Güneş sisteminde Vekta ve Helgan'ı bulurlar. Vekta cennetir, Helgan volkanik ama metal dolu cehennem. ICA, UCA'yı Helgan'da yaşamya zorlayınca öfke birikir. Orada mutasyon geçiren halk Helghast ve Vekta halkı ta ki Helgan gezegeni yok oluncaya kadar kan kusturur birbirine. İşte, Killzone: Shadow Fall'a kadar olan süreç en kısa haliyle böyle açıklanır.



- O görsellik, ah o görsellik
- Çevre tasarımları çok başarılı
- Yeni nesil konsolu teknolojik açıdan hakkıyla temsil ediyor
- Hem altyazı hem de dublaj Türkçe

- Oyunun hikâyesi yeteri kadar iyi işlenmemiş
- Grafiğin altını doldurmaya çok uğraşılmamış
- Teknik sebeplerden ötürü dublaj rahatsız edici

7+

SON KARAR
Yeni nesille selamlaşmak için hiç de fena bir yol değil.

Tür: FPS **Yapım:** Guerilla **Dağıtım:** Sony, PSN **Sistem:** PS4 **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 159 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** www.killzone.com

inceleme

Ofiste Biri Var!



POZAN ERTEN
Görevi: Parti Gurusu
Arada bir enerjimiz düşüyor bizim. Böyle bir yorgunluk kaplıyor içimizi. Halimiz harap oluyor. O zamanlarda sırt çantasını kapıp "hadi gençler, eğlenceye!" diyen yegâne insan. UPS'e parmaklarını sokup şarj olabilen, tişörtünü üstünden eksik etmeyen, bir de melankolisini de mutluluğunu da müziklerle ofise dayatan OGZ editörü kendisi.



SARP KÜRKÇÜ
Görevi: Görev Adamı
Çalışmadığı zamanlarda sadece biraz daha az çalışan bu arkadaşın, ay sonu gelip beyni yanmaya başladığında ofiste bulduğu Ferrero Rocher'in plastik kutusunda elektronik devre beslemek gibi fikirleri ortaya çıkar. Death Star'ı tek başına kullanacak kadar Star Wars bilgisine sahip bu editörün yeterli teknolojiye erişememesi en büyük dileğimizdir.

Bilen Adam

BİR OYUN GÖÇSE...

Tube'dan çıktıktan sonra Londra'nın en işlek alışveriş merkezine doğru ilerliyoruz... Yanımda Ubisoft'un Doğu Avrupa'dan sorumlu PR'ı var. Dükkanlar kapanmadan önce almamız gereken bir şey var, bu yüzden nefes nefese ve hızlı hızlı ilerliyoruz. "*Yahu*" diyorum "*oyun dünyası hiç de sağlam pabuç gibi gelmiyor bana. Assassin's Creed* yıllık olarak çıkmasa, *Ubisoft'un mali durumu nice olur?*". "*Hiç sorma*" diye cevap veriyor. "Şirket içinde en çok konuşulan konulardan biri bu, eğer *AC bir yıl tökezlese, çok ciddi bir mali darboğaza gireriz.*"

Yıllık düzende çıkartılıp, düzenli olarak 10 milyon ve üzeri satacak oyun serileri peşinde koşan büyük dağıtımcıları, oyun dünyasının en büyük firmaları, kendilerini çok ciddi bir kısır döngüye sokmuş durumdalar. Hem Ubisoft, hem Activision, hem de EA yıllık bazda bu rakamları yakalayacak oyunları çıkartabilmek için güçlerinin sınırlarını zorluyorlar. Üstelik, bu oyunlardan beklentiler korkunç düzeyde, hem oyuncular, hem de firma yöneticileri bazında: Hem yeni öğeler içerecek, ama seriyi her yıl alanların alışkanlıklarını da bozmayacak, bir yandan kalite giderek artacak, ama öncekilerden daha fazla para kazandıracak...

Tüm bu şartları yerine getirebilmek için yıllık "cash-cow" (Türkçesi sağmal inek) oyunların üstünde 5-6 hatta bazen 7 stüdyo aynı anda çalışmak zorunda kalıyor. Çalışan maliyetleriyle birlikte reklam ve tanıtım maliyetleri de giderek artıyor. Ve bir noktada, ya oyunların sadık oyuncularını tatmin etme gücü, ya her yıl aynı oyunun biraz farklı versiyonunu tekrar tekrar alma ihtiyacı patlayacaktı. Aynı yılda 2-3 tane çıkartarak Guitar Hero'yu sağan Activision'un müzik oyunu türünü öldürdüğü gibi, aynı silahlarla aynı adamları vurmanın ve dünyanın çeşitli yerlerinde kuştüyü ve kağıt avlayan aynı sülaleden adamları koşturmanın çekiciliği de yitecekti.

Bunun işaretlerini 2013'te görmeye başladık. Sağ sayfadaki "Very Tabanı" bölümünde göreceğiniz üzere, Ghosts, gerçek öncülü Modern Warfare 3'ün yarısı kadar anca satacak toplamda. Assassin's Creed serisinde ise durum daha da vahim: Serinin son 3 oyunu içinde en iyisi olduğu halde Black Flag, bir önceki oyuna göre %60'lık bir düşüş yaşamakta gelen verilere göre.

Her ne kadar yüksek olsa da bu düşüşler, bu oyunları 2013'te tehlikeye sokmaz: Her şeye rağmen 10 milyonluk bir Call of Duty ve 5 milyonluk bir Assassin's Creed var elimizde. Ancak şapkayı öne alıp ciddi ciddi düşünmesi lazım üç büyüklerin: Yıllık olarak sağmaktansa en besili ineklerini biraz nadasa bırakma cesaretini gösteremezlerse, inekleri kesmek zorunda kalacaklar gibi görünüyor.

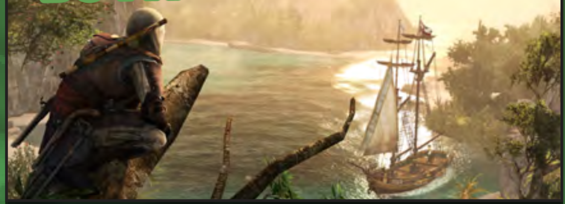
İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
140	9	80
Alien Rage	5	52
ARMA 3	8	73
Assassin's Creed IV: Black Flag	8+	88
Batman: Arkham Origins	6+	75
Battlefield 4	9	83
Dragon's Crown	8	82
Football Manager 2014	8	84
Knock Knock	6+	59
Marlow Briggs and the Mask of the Death	6+	67
Naruto Shippuuden UNS 3 Full Burst	8+	80
Pacman Championship Edition DX+	8+	87
Paranormal	6	-
Pokemon X	9	87
Proteus	8	80
Rain	7	72
Rocksmith 2014	9+	88
Scribblenauts Unmasked	7+	75
Shadow Warrior	8+	73
Teleglitch Die More Edition	9	78
The Raven: Legacy of a Master Thief	6	71
The Stanley Parable	8	89
The Wolf Among Us - Faith	9	85

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



Assassin's Creed 4	70
Baldur's Gate 2 Enhanced Edition	48
Call of Duty Ghosts	36
Contrast	55
Deadfall Adventures	72
Deadly Premonition	54
DLC Quest	76
Final Fantasy 14: A Realm Reborn	60
Injustice: Ultimate Edition	50
Killzone Shadowfall	
LEGO Marvel Heroes	56
NBA 2K14	62
Need for Speed Rivals	42
One Finger Death Punch	77
Path of Exile	68
Poöf	77
State of Decay	49
Super House of Dead Ninjas	76
Tearaway	74
Warface	66
XCOM Enemy Within	40
X-Rebirth	46

Yeni Puanlama Sistemi

İncelemelerimizde artık oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaat kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Ortalama bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



"Very" Tabanı

Bu ayki Very Tabanı bölümünü, dünyanın en önemli oyun serisi Call of Duty'nin ilk oyunundan bugüne üç platformdaki satış rakamları ve dünya not ortalamalarına ayırdık. Ortaya çıkan tablo, Activision açısından hiç de iç açıcı değil. Son iki yıldır ilk hafta 10 milyon satışı rahatlıkla geçen seri, bu sene 6 milyonu zor gördü. Ghosts hem satış, hem de kalite olarak 10 yıllık serinin en kötüsü...

	SATIŞLAR*	Xbox 360	PS3	PC	Toplam Satış	Not Ortalaması
Call of Duty 2	2005	1,68	-	0,04	1,72	88%
Call of Duty 3	2006	2,63	1,41	-	4,04	81%
Modern Warfare	2007	8,94	6,34	1,09	16,37	93%
World at War	2008	6,98	5,05	0,09	12,12	84%
Modern Warfare 2	2009	12,07	10,21	0,81	23,09	91%
Black Ops	2010	13,8	11,91	1,51	27,22	85%
Modern Warfare 3	2011	13,99	12,53	1,58	28,1	85%
Black Ops 2	2012	12,36	10,75	0,99	24,1	80%
Ghosts*	2013	3,24	2,87	0,19	6,3	71%
Ghosts*	2013	3,24	2,87	0,19	6,3	71%

* Satışlar milyon adettir. * Metacritic dünya not ortalamaları. * Ghosts'un satışları, 1 haftalık ve ön sipariş toplam satışlarıdır.

CALL OF DUTY GHOSTS

Sektörün en yüksek bütçeli oyununun popüler filmlerden, rakip oyunlardan, hatta Modern Warfare 3'ten parçaları aynen kullandığını görünce, şöyle düşündük: "Neden biz de iki sene önceki Modern Warfare 3 incelememizi biraz değiştirerek Ghosts incelemesi haline getirmiyoruz ki?"

YETER AMA CALL OF DUTY

SİNAN AKKOL

Herhangi bir Call of Duty oyununu hepimizin merakla beklemesinin asıl sebebi ne oyunun konusu ne de çok oyunculu moddaki yenilikler. Hepimiz oyunun akışındaki o yüksek temponun hastasıyız. Durmadan akan, zaman zaman düşse de genelde en tepe noktasına bir dokunup inen bu adrenalin pompasına kendimizi bağlıyoruz. O yüzden de oyunu hep ilk oturuşta bitiriyoruz. Aslında sıradan bir macera filminin senaryosuna sahip olsa da bu enfes anlatıma bayılıyoruz. Oyunu her bitirdiğimizde sonu nasıl olursa olsun bize yetmiyor. 5-6 saatte biten değil 10-15 saat süren bir oyun istiyoruz. Elimizde olsa onu

OYNANIŞ

İngilizlerin bir deyişi vardır: "*Yaşlı bir köpeğe yeni numaralar öğretemezsin*". Call of Duty: Ghosts'da bunun negatifini görüyoruz: "*Yaşlı numaralara yeni bir köpekle hayat veremezin.*" Netekim, verememişler de.

İsminde "Ghosts" ibaresi olan bu oyunun, serinin en esrarengiz karakteri olan Ghost'u konu aldığını, sessizlik içinde ilerleyerek, özel operasyonlar yaptığımız bir oyunla karşı karşıya olduğunuzu sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. Infinity Ward tüm Amerika'yı yıkarak aslında yepyeni, bambaşka bir Call of Duty serisine başlayabilecekken, hem elindeki fırsatı kaçırmış, hem de çok mantıksız bir hikaye akışına yakasını kaptırmış: *Tüm büyük şehirleri ve altyapısı tamamen yıkılmış, 10 yıldır savunmadaki bir ABD'nin, MW serisinde tüm gücüyle dünya savaşına giren ABD'den hiçbir farkı yok!* Sadece bir bölümde ABD topraklarını savunuyoruz, diğer tüm bölümler ise Federasyon üslerine saldırdığımız, ABD'nin gücünün hiç de yıkıma uğramış gibi gözükmediği bölümler: Koca savaş gemilerini batırıyor, uçak gemimizle Federasyon sularına dalıyor, devasa petrol platformlarını indiriyor ve düşmanın başkentinde bir gökdeleni alaşağı edip burnumuz bile kanamadan kaçıyoruz.
Treyarch'ın CoD'larındaki "*yeni ne yapabiliriz?*" heyecanının tam aksine, seriyi başlatan Infinity Ward'un oyunlarında büyük bir bıkkınlık var. Seri giderek bir FPS'den ziyade "Shoot-em-Up" türüne yakınlaşıyor. Unreal veya Half-Life gibi modern FPS'lerden çokSega'nın Duck-Hunt'ına benziyor (üstelik onda da köpek vardı). Bunu dalga geçmek için söylemiyorum, oyundaki her çatışma aynı: Bir noktaya gelinir, bir siperin arkasına saklanılır, diğer siperlerin arkasına da düşmanlar girer ve siperden kafayı çıkartanları vurmaya çalışırsınız. Herkes vurulunca bir sonraki çatışma noktasına ilerlenir.

Tüm görevler "şşş, sessiz ol..." diye başlar, daha önce görmediğiniz bir silahı/köpeği yöneterek yeni bir şey denetir, bölümün ortalarında olaylar patlar, çatışa çatışa bölümün sonuna ulaşılır ve helikoptere/jipe/kamyona atlanır. Tatlı olarak da bazı bölümlerin sonunda araç üstünde, peşimizden gelen onlarca aracı patlatarak eğleniriz. Çünkü Call of Duty böyle bir şeydir!

BİTTİ Mİ, HAYIR, YENİ BAŞLIYOR

Tek kişilik senaryoyu bitirip benim gibi oyunun yapımında emeği geçenlerin listesini sonuna kadar izlerseniz (ki bu incelemeyi hazırlayacak olmasam hayatta izlemezdim, o kadar uzundu ki arada gidip kahve yapıp geldim) Special Ops görevlerine yönlendirileceksiniz. Special Ops aslında MW3'ü özel kılan şeylerden birisi olmuş. Çünkü oyunu resmen uzatıyor. Özellikle ana senaryonun tadı damağında kalanlar için bir çeşit nimet çünkü burada oynadıkça seviye seviye açılan bir sürü görev silsilesi sizi bekliyor.

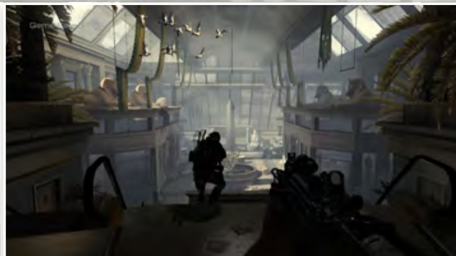
MULTIPLAYER

"Call of Duty dediğin multiplayer'dır, senaryo modu bahane" diyebilirsiniz. Ancak oyunun multiplayer kısmında da MW3'ten farklı bir oyunda olduğunuzu hissettirecek hiçbir şey yok. Black Ops 2'deki geleceğin silahları senaryo gereği aradan çekilmiş, E-Spor özellikleri ve yayın sistemi kırpılmış ve böylece eski köye daha da eski bir adetle geri dönmüş oyun. Yenilik değil ama, uzun zamandır beklediğim bir düzeltme olarak, hava destek killstreak'leri artık maçları domine edemiyor. Bombardıman ve helikopter gibi oyunun en uyuz edici killstreak'leri yerine, karada çalışan daha dengeli olanlar gelmiş. Mesela, kendinize bir koruma köpeği alıyorsunuz. Köpek yaklaşan düşmanları parçalıyor (siz ölseniz bile). UAV yerine haritanın belli bir yerine yerleştirdiğiniz ve düşmanların yerini gösteren bir radar sistemi var.

Oyun tipinize göre seçtiğiniz Assault, Support ve Spec Ops paketleri aynen korunmuş. Eğer headshot'ları ardı ardına dizebiliyorsunuz Assault'u seçmelisiniz ama sık sık ölüp Killstreak şansınızı kaçırıyorsanız Support'u seçerek takımınıza yardımcı olabilirsiniz. Spec Ops ise oynadıkça coşan, ekstra perk'ler almanızı sağlayan bir paket.

Multiplayer da senaryo modundaki iddiasızlıktan muzdarip. Koca oyunda akılda kalıcı, Nuke Town gibi tek bir harita yok. Bütün haritalar "bir yol seç ve oradan koştur, o yol üç farklı yola açılsın, birini seç oradan koştur, tekrarla..." mottosu üstüne kurulmuş. Haliyle kısa sürede tüm oyun modları Team Deathmatch'in varyasyonları haline geliyor. Oyuna birçok yeni multiplayer modu eklenmiş, ama bunlar birbirinin küçük değişiklikler görmüş varyasyonları. CoD için yeni olan ikisinin fikri de alıntı. Bunlardan biri Cranked. Evet, Jason Statham'ın aynı adlı filmine şüphe çekici şekilde benzeyen bu modda, birini öldürünce "Cranked" moduna geçip çok güçleniyorsunuz, ama 30 saniye içinde birilerini öldürmezseniz patlıyorsunuz. Diğer mod olan Infected'da ise bir grup bıçaklı zombi, diğer grup shotgun'lı asker oluyor ve ölen askerler zombi olarak geri dönüyor. Bu mod da

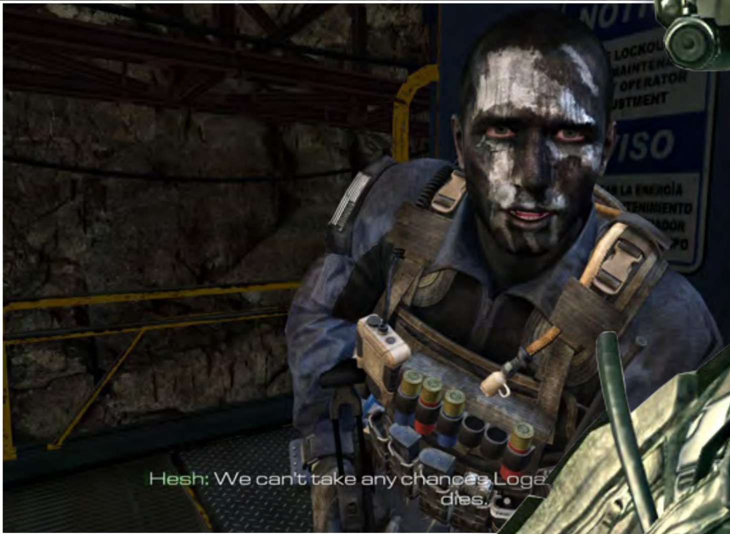
>>









DAS KÖPEK

Ghosts ilk duyurulduğundan beri Riley adlı köpeğin oyundaki en önemli yenilik olarak gözümüze sokuldu Köpüşünüzün tüylerine kadar çok güzel yapıldığı kesin. Yanınızda olduğu bölümlerde bir tuşa basarak bir düşmana da saldırtabiliyorsunuz. İki bölümde de bizzat Riley'i yönetiyorsunuz 15 dakika boyunca. Ancak hepsi bu.

SON DARBE

Ghosts'un cesedine son darbeyi, "en üstün CoD deneyimi için bağlanmanız gereken" ama ne hikmetse anlamsız bir şekilde Türkiye'ye kapalı olan "CoD Account" sistemi vuruyor. Bu sistem üzerinden kendi klanınızı kurmak ve yönetmek, CoD App'ını kullanmak ve size ekstra tecrübe ve açılacak şeyler kazandıran CoD Clan Wars sistemini kullanmanız mümkün. Ancak dediğim gibi, bu sistem Türkiye'de kullanılamıyor... Neden? Bence yakın gelecekte Activision'ın bir "para emme" aracına dönüşeceğinden, en çok sağabilecekleri 22 ülkeye açmışlar bu sistemi. Anlam vermek mümkün değil!







Minigun'ı biraz daha çevirebilirsem, bu acıya son verebilirim.

EXTINCTION MODU

Extinction modunda Treyarch'ın Zombies modunun yerine "dalga dalga üzerinize gelen düşmana karşı durma" modu denenmiş. Dalga dalga gelen yaratıklara karşı dört kişi dayanmaya çalışırken, yaratıkların yuvalarını yıkan bir sondayı korumanız gerekiyor.
Oyunun genelindeki boşvermişlik Extinction'da da var. Power-Up'ların çalışmadığını gördüğümde, klavye ayarlarına girdim ve birçok tuşun atanmamış olduğunu (Unbound) görerek şaşırdım... Oyuna başlamadan bu eksik ayarları tek tek elle yapmanız lazım.
Extinction modu tekrar tekrar oynanacak bir mod da olmamış. Bütün haritayı gördüğünüzde yeniden oynamak için bir sebebiniz kalmıyor.

CS'den ve Halo'dan alınmış.

Multiplayer modun yanısıra online takılmak için iki seçenek daha var: Squads ve Extinction. Extinction Ghosts'un Call of Duty'ye getirdiği yegane yenilikolduğundan, buralardaki bir kutuda ayrıca ele aldım. Squads'da ise bir askeri siz yöneterek 6 kişilik bir ekip oluşturuyorsunuz ve arkadaşlarınızın 6 kişilik ekiplerine karşı online maçlar yapıyorsunuz. Bu modun altında oynayabileceğiniz bir sürü alt mod var. Özünde sadece bir bot sistemi olan Squads'ı multiplayer sunuculardaki hilekarlardan baydığınızda oynayabilirsiniz.

Yıllardır bıkmadan iterasyona uğratılan CoD multiplayer sistemi artık ne keyif, ne başarı hissi, ne takım oyunu tatmini veriyor bana. Maksimum 18 kişilik, hep aynı koşturmacayla geçen maçlar heyecan, kaos veya beklenmedik olaylar bakımından hiç tatmin etmiyor artık. Daha ilk günden hileli sunucular ve hacker'lar gırla gitmeye başladı. İlk günlerde 13.000 civarı olan öğle saatleri oyuncu sayısının, 15. günde 3.000'lere düştüğünü söylersem, durumun vehametini anlarsınız sanırım.

acı çekeceksiniz. Ayrıca görevlerin başlama süresi biraz uzayabiliyor ki bu da can sıkıyor. Ha bir de Spec Ops'ta açtığınız özellikler ve aldığınız seviyeler bu bölüme has. *Battlefield 3* gibi çok oyunculu kısmı etkilemiyor.

HIZLI VE ACIMASIZ

Oyunun çok oyunculu kısmı hiç değişmemiş desek yeridir. Maçlar yine çok hızlı ve yine dar haritalarda yoğunlaşan çatışmalara giriyoruz. Tabii ki burada oynadığımız oyunda seçtiğimiz moda göre tempo yükseliyor veya düşüyor. Ama sonuçta her mermi arpacığın baktığı yere gidiyor. Ayrıca bağımlılık yapan seviye sistemi

TEKNİK

Senaryo ve multiplayer modlarındaki tatsızlığın üstüne, bir de Ghosts uzun zamandır gördüğüm PC için en kötü optimize edilmiş oyun. Sakın tavsiye edilen ayarlarla oynamayın, çamur gibi bir grafiğe mahkum kalırsınız. Ayarları giderek arttırın, kesinlikle daha üstünü kaldırır makinanız. Grafik ve efektlerde Modern Warfare 3'ten (bakın, Black Ops 2 demiyorum) hiçbir üstün yanı olmadığı gibi, minimum 6 GB RAM'le, sadece Direct X 11'de ve 64 Windows'larda çalışıyor (6GB sınırını sonradan yamayla kaldırdılar, ama DX11 kısıtı sürüyor). Sadece uzay ve denizaltı bölümlerinde oyunun grafikleri öncekilerden daha iyi, ancak "yeni nesil grafik motoru" payesini kesinlikle hak etmiyor.

Kill streak'ler üzerinde tekrar çalışılmış ve gerçekten de olması gereken hale getirilmiş. Eski oyundaki gibi strike paketlerini açabiliyorsunuz ve öldüğünüzde burada biriktirdikleriniz gidiyor ama aynı şey support paketleri için geçerli değil. Bunlar oyun boyunca ölseniz de birikiyor ve dilediğiniz zaman kullanabiliyorsunuz. Böylelikle herkes streak'leri kullanabiliyor. Support paketleri saldırı değil de daha çok destek streak'lerini açıyor. Böylelikle çok fazla frag yapamayan oyuncular da bir şekilde takımlarına destekte bulunabiliyorlar.

Bunun yanı sıra kill streak'lerin bir takım tarafından koordineli olarak kullanılması karşı tarafı ciddi anlamda ezen sonuçlar yaratabiliyor. Ben takımımın üstüne 4 füze, 2 helikopter sortisi ve 1 bombalamayı arka arkaya yediğimi bilirim.

SINGLE PLAYER

Ben Call of Duty serilerinin hikayelerini hep sevmişimdir. Modern Warfare'in karakterleri ve unutulmaz anları, Black Ops'un kafa bulandıran hikayesi, ilk Call of Duty'lerin isimsiz kahramanlarının yaşadıkları hep



X-Ray görüntüsü oyunun en ilgi çekici ekran görüntülerinden birisini almamızı sağlıyor. Maalesef, sadece 5 dakika kullanıyorsunuz.

aklımda... Ghosts'dan ise daha bitireli 2 gün olmasına rağmen tek bir an, tek bir iz bile yok hafızama kazınmış. O kadar büyük patlamalara rağmen, hem karakterler, hem de içinde bulundukları hikaye o kadar silik, o kadar vasıfsız ki oyunun yarısında *" benim ana karakterin ismi neydi yahu!?"* diye aldığım noktalara bakarken buldum kendimi. Ana kötümüz Rorke ise o kadar sığ işlenmiş ki, anlatmam mümkün değil... Hikayesi şundan ibaret: "Bir Ghost olan Rorke, bir operasyonda kaybolur, sonra da geri dönüp diğer Ghost'ları avalamaya başlar"... Evet, hepsi bu. Ne bir açıklama, ne de bir nedeni var bu yaptıkları için. Black Ops 2'nin unutulmaz kötüsü, neredeyse sempati duyacağımız kötüsü Menendez'i geçtim, Modern Warfare 1'in başında bizi vuran Halid El-Asad bile on kat daha akılda kalıcı bir düşmandı.

Bu sene Call of Duty'nin yapımcıları fikir kabızlığından sağdan soldan fikir aşırma yoluna gitmiş. Nereden ne aldıkları umurlarında bile değilmiş gibi bir hali var oyunun... Mesela The Dark Knight Rises'daki Bane'in uçaktan kaçma sahnesini birebir almışlar. MW2'nin son sahnesini aynen kullanmışlar (http://bit.ly/177ktEh). BF4'teki uçak gemisinin yan yatarak uçakların deniz dökülme sahnesinden (http://bit.ly/Ip63dl ,9:30'dan sonrası), Siege of Shangai'ın yıkılan gökdelenine, Gravity'nin trailer'ındaki sahneleriyle Ghosts'da karşılaştıkça *"yok artık, bu kadar da olamaz!"* dedim, ama her seferinde daha fazlası oldu. Oyunun son bölümü de hızla ilerleyen bir trenin tepesinde olunca oyun "copy/paste" konusunda kreşendoyla bitiverdi... Hika yenin en korkunç, en akılda kalıcı yanı ise "devamı gelecek" şeklinde bitmesi.

Uzayda geçen bölümler ve sualtı bölümleri ancak güzel fragman videolarına malzeme olacak uzunlukta.

Las Vegas oyunun geçtiği bölümlerden biri. Riley'i bölüm boyunca taşıyorsunuz.

oyunculuk hayatım boyunca *Quake* ve *CS* ile

SON KARAR

Activision'ın "ne yapsak bizim oyuncular yer" küstahlığıyla sektörün en önemli ürününü bu kadar salla pati bir oyun haline getirerek, tüm sektöre kötü örnek olması affedilir gibi değil. Guitar Hero serisini sömürerek yokettikleri gibi, Call of Duty'yi de yoketmelerinden korkuyorum (ilgili rakamlar için, İnceleme Giriş sayfalarındaki "Very Tabanı" bölümüne bakabilirsiniz). Umarım gelecek yıla akıllarını başlarına toplarlar. Ama hiç sanmıyorum. Artık Infinity Ward'un değil, Treyarch'ın yaptığı seriler heyecanla beklenesi, gerçek Call of Duty'lerdir benim için.

Sizin için Call of Duty öncelikle multiplayer demekse, aşağıdaki nota 1 ekleyebilirsiniz. Her yıl Call of Duty'nin yeni senaryosunu, seriye getireceği yenilikleri ve heyecan fırtınasını merakla bekleyenler ise, maalesef tüm zamanların en pahalı oyun fiyaskolarından biriyle karşı karşıya. Bakalım Infinity Ward'un pisliğini Treyarch nasıl temizleyecek gelecek sene.

de kendine çok iyi bir yer tutan ve eski oyunları aratmayan bir FPS olmuş.





- **Tür:** FPS
- **Yapım:** Infinity Ward
- **Dağıtım:** Activision
- **Sistem:** İdeal
- **Kutulu Fiyatı:** 153TL
- **Dijital İnd.:** 132TL (Playstore.com)
- **Yaş Sınırı:** 18
- **Dahası İçin:** www.callofduty.com

Zorunlu Call of Duty çölde hızla ilerlemeli tank bölümü.

NESİL DEĞİŞİRKEN ÖLEN SERİLER

PS1'den PS2'ye		PS2'den PS3'e
Syphon Filter	Final Fantasy	Tony Hawk
Crash Bandicoot	Medal of Honor	PES
Dino Crisis		Silent Hill





- Değişimden hoşlanmayanlar daha pahalı bir tekrar oyunu bulamaz.

—

- Hikâye anlatımı berbat
- Görsel olarak serinin en kötülerinden. Buna rağmen inanılmaz bir sistem ihtiyacı var.
- En ufak bir yenilik katmadığı gibi, birçok yerden içerik apartmış.

5

SON KARAR
Onmaz bir Call of Duty delisi bile olsanız, bu sene Black Ops 2'ye devam ederek kendinize iyilik yapın.

pc

ps3

360

Geliyorlar Ama İşgal Etmek İçin! -Nurettin Tan

XCOM Enemy Within



TAKIM GİBİ TAKIM

Görevleri rahatlıkla geçebilmek için dengeli bir takım kurmak önemli. Yaralanan askerleriniz olduğunda onların yerine bakabilecek yedekler de bulunmalı. Bana sorarsanız 2 Sniper, 2 Heavy, 1 Support ve 1 Assault (oyundaki terimleri kullanmak zorunda kaldım) en iyi seçenek. Özellikle Heavy'ler roket destekleri sayesinde çoğu umutsuz durumdan rahatlıkla sıyrılmanızı sağlıyor.

Aslında sizi deniyorlardı ama inanmıyordunuz. Dalga geçiyorlardı, kabul etmiyordunuz. Milyonlarca ışık yılı uzaklıktan gelip tarlalara türlü türlü resimler çizdiler, inekleri kaçırıp deneye tabi tuttular, sağda solda görünüp meteoroloji balonu taklidi yaptılar... Ama yeterince dalga geçtiler ve artık işgale geldiler. Kumandan, *Enemy Unknown*'da dünyayı bir kere pislik, küçük, gri, yerdenbitme uzaylı ırkından kurtardınız. Peki *Enemy Within*'de bir kere daha bizi zafere götürmek ister misiniz? O zaman buyurun Situation Room'a...

Yeni oyun misali ek paket!

Yukarıda da dediğim gibi dünya bir kez daha tehlike altında, lakin ufak farklılıklarla... Kısa bir tanıtımdan sonra oyunu detaylı olarak inceleyeceğim çünkü ön inceleme faslını sitede yapmıştım. *EW* bir genişleme paketi, oyunun devamı değil, bu yüzden oyuna birçok yönden yenilik katıyor. Ama bunlar öyle yenilikler ki oyun sanki baştan yaratılmış gibi görünüyor, alışageldiğimiz kısıtlı ek paketler gibi değil. Canınızı sıkacak tek nokta oyuna baştan başlayacak olmanız ama sakın endişe etmeyin, hikâye belirli noktalarda değişiyor, dallanıp budaklanıyor. Bu yüzden *Enemy Unknown*'u tekrar bitiriyormuş gibi hissetmiyorsunuz.

Dostunu yakın, düşmanını daha da yakın tut!

Yukarıdaki sözün ışığında savaş alanına baktığımızda sayın okuyucu, artık bizi çetin bir mücadelenin beklediğini söylemeliyim. Düşmanımız olan uzaylılar saflarına yeni birimler katmışlar; **Seeker** ve **Mechtoid**. Seeker'lar görünmez ahtapot/ robot (ahtabot!) tarzı bir birim. Belirli süre görünmez olup bir askeri kolları ile yakalayıp boğmaya başlıyorlar, bu yüzden onları gördüğünüzde birbirinize yakın durmanız ve onlar çıkana kadar tetikte beklemeniz gerek (Overwatch). Mechtoid ise ezik Sectoid'lerin *"Bu sefer bizi kolaylıkla harcayamayacaksınız lağn!"* deyip yarı robota dönüşmüş hâli. Tavsiye: Bütün cephanenizi üzerlerine boşaltın!

İşin ilginç tarafı, artık tek düşmanımız uzaylılar değil. Onlara destek veren ve yaptıkları istilayı haklı gören insanlardan kurulu **Exalt** adında bir grup her fırsatta XCOM operasyonlarını baltalamaya çalışıyor. Araştırma programınızı sabote edebiliyor ya da hesabınızı kırıp paranızı çalabiliyorlar. Ülkelerde üslenip o ülkenin size olan güvenini azaltmaları ise en beter durum. Exalt'tan tamamen kurtulmak için ana üslerinin hangi ülkede olduğunu bulmalısınız, bunu bulmak için de bir dizi gizli operasyon çevirmek zorundasınız. Gizli operasyonları Situation Room'da *Intel Scan* atarak yapabilirsiniz. Intel Scan bir kaç gün sürüyor ve hangi ülkede Exalt'ın o an operasyon yaptığını buluyor. Bunu bulunca bir askerinizi ajan olarak o noktaya gönderiyorsunuz, belirli bir süre sonra ajan yerlerini buluyor ve askerlerinizi göndererek operasyon yapıyorsunuz. Her başarılı operasyonun sonunda bir ipucu alacaksınız. Örneğin Exalt üssü İngilizce konuşan bir ülkede değil ya da Exalt üssü Pasifik Okyanusu'na komşu olan bir ülkede değil gibi. Böyle böyle hangi ülkede olduklarından emin olduğunuzda büyük operasyonu başlatacak düğmeye basacaksınız ve Exalt'ın başını ezeceksiniz.



Bir yerde terör olayı mı var? Artık tek sebebi: Uzaylılar!



Askerlerinize madalya takarak yeteneklerini arttırabiliyorsunuz.



Askerleri kişiselleştirme seçenekleri arttırılmış. Konuştukları dile kadar ayarlayabiliyorsunuz.

Düşmanı ezmek için daha donanımlı askerler

Uzaylı ve Exalt saldırıları ile başa çıkmak artık daha zor ama her zamanki gibi uzaylı teknolojisini düşmana karşı kullanabiliyoruz. Her saldırıda artlarında bıraktıkları **MELD** adındaki maddeyi toplayarak birliklerimizi genetik ve robotik olarak geliştirmek mümkün. MELD hücre işlevi gören ve aynı boyutlarda robotik parçacıklar. Askerlerin genetik yapıları ile oynayarak onları uzaylıların bazı özelliklerini kazandırabiliyoruz ya da büyük ölçüde insanlıklarını yok ederek bedenlerini robotik bir iskelet ile yer değiştirebiliyoruz.

Robotikleşenler yeni özellikler kazandıkları gibi ayrıca **Mech** sürücüsü olabiliyorlar. Mech'ler devasa robotlar ve savaş alanında gerçekten çok önemli avantajlar sağlayabiliyorlar (ve çok karizmatikler!). Bunları üretebileceğiniz laboratuarları oyunun hemen başında MELD'i araştırınca kurabilirsiniz ama benim tavsiyem bir süre beklemeniz olacak. Çünkü Exalt yüzünden XCOM'a destek veren ülkeler diken üzerinde ve basit terör olaylarını durdurmak bile onları kolay kolay yatıştırmıyor. O yüzden bütün dünyaya uydu ağı ve Interceptor savunması kurmadan fazladan harcamalardan kaçının derim. Evet, klasikte bile ülkelerin panik durumları oyuncuyu zorlayan düzeye çekildiğini rahatlıkla söyleyebilirim. Ama iyi haberim de var! Savaş alanlarında artık uzaylılar eskiden olduğu gibi inanılmaz atışlar yapmıyorlar, ıskalar artmış. Kumandan olarak artık boş zamanınız neredeyse olmayacak, Exalt'ın da katkıları ile neredeyse her üç dört günde bir görev çıkıyor, görev sayısı kesinlikle artmış durumda. Yeni haritalar yaratıcı (gökdelene ufo çakılması gibi), mevcut haritalar ise atmosfer olarak geliştirilmiş. Misal eskiden ufo düşürdüğünde hep ormanlık alana ya da tarlaya, bayıra çakılırdı artık şehrin merkezine de düşebiliyorlar. Bir çok oyuncu haritaların küçüklüğünden yakınıyordu, o konuya da el atan **Firaxis** yeni haritaları gayet büyük tutmayı

ENEMY UNKNOWN, 2012 YILINDA BİR SÜRÜ ÖDÜL ALMIŞKEN, FIRAXIS ÇITAYI HUNHARCA YÜKSELTİYOR

becermiş. Görevlerde ise artık biraz daha dikkatli olmak gerekli, evet askerlerimiz artık daha donanımlı ve üstün ama gerçekçilik dozu biraz arttırılmış. Mesela bir askeriniz kritik bir vuruş yedikten sonra tedavi olsa bile Will'i (iradesi) eksi bonus alıyor. Bu yüzden beyingücü ile saldıran düşmanlara karşı iradeleri zayıf olduğundan direnemiyorlar. Anlayacağınız Save/Load hâlâ en iyi dostumuz. Yeni bir özellik olan askerlere madalya takmak ve yeteneklerini geliştirmek bu dezavantajları biraz da olsa engelleyebiliyor.

XCOM: Enemy Within öyle bir ek paket ki sanki asıl oyunun ardılı kalitesinde duruyor. Ve o noktada aklıma şu geliyor: Firaxis oyunun ikincisini çıkardığına nasıl yenilikler koyacak? Çünkü hayal güçlerini bu ek paketle yeterince zorlamış görünüyorlar. Bakalım, göreceğiz. *Enemy Within* ödeyeceğiniz her kuruşu sonuna kadar hak eden ve sonunda sizi borçlu çıkartacak kalitede bir ek paket. Strateji hayranları kaçırmasın! Yazı sonunda ufak bir mavra çevirerek kaçayım; uzun ve yorucu bir yıldan sonra *League of Legends* 3. sezon kazazedelerine geçmiş olsun der yeni sezonda başarılarımıza başarı katmanızı dilerim (ve kilolarımıza kilo, bundan kaçış yok hehe). Yeni şampiyon **Xin**'in kardeşi mi olur sizce? Tahminler benim e-postaya, haydi kaçtım, dünyayı kurtarmam lazım, kahretsin!



Görev Aşkı

Oyuna senaryo gereği birçok özel görev eklenmiş. Resimdeki görevde bir balıkçı kasabasını araştırmanız isteniyor ve ilerledikçe aslında orasının Chryssalid'ler (şu çok bacaklılar) tarafından ele geçirildiğini, kasabanın ise zombi istilasına uğradığını anlıyorsunuz. Bütün kasaba havaya uçurulmadan kaçmanız lazım. Bana çok zor anlar yaşatan bir görevdi...



- Yeni gen ve robotik eklemeler
- Büyük ve yenilenmiş haritalar
- Dengelenmiş savaş sistemi
- Sistemi eskisi kadar sömürmüyor

—

- 2 yeni uzaylı düşmandan daha fazlasını bekliyordum
- Çok fazla görev gelmesi sıkabiliyor
- Seeker denen uzaylı etkisiz

Sectoid'ler artık kendilerini kolay kolay ezdirmeyecekler gibi.

9+

SON KARAR
Beklentilerin üzerinde, çok gelişmiş bir ek paket. Firaxis XCOM serisinde ne yapacağını iyi biliyor.

Tür: Sıra Tabanlı Strateji **Yapım:** Firaxis Games **Dağıtım:** 2K Games/ Aral İthalat **Sistem:** Ekonomik **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 72TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** xcom.wikia.com

Uzayı Boş Bulunca Serserilik Yapmak - NURETTİN TAN

X Rebirth

Dolaptan Tavşan Çıkarmak

Koskoca uzay gemisi kaptanı, bir nevi evrenin fatihi biz, istasyonlarda serserilik yaparken açık havalandırma kapağı görünce içine girmeden edemiyoruz. Bu ve bunun gibi yerlerde birçok gizli zula bulunuyor. Kutunun ya da dolabın ya da artık her ne açıyorsanız içi boş çıktı diye üzülmeyin, çünkü eşyalar otomatik olarak eşya çantanıza düşüyor ve sol yukarıda ne olduğu yazıyor. "Bu kadar büyük harita yaptık, bir de dolapların içini eşya doldurmakla mı uğraşacağız?" diyor Egosoft resmen.

Bazı oyunlar var bakıyorsun yıl olmuş üç bin bilmem kaç, insanoğlu uzayda fink atıyor. Hem de nasıl fink atmak; uzaya dizi dizi duble yollar döşemiş, herkes sanki bir Han Solo misali gibi Millenium Falcon'a taş çıkartacak uzay gemileri kullanıyor. Sonra aklıma bizim trafikteki insanlar geliyor ve o uzay fantezisinin tüm tadı benden kaçıp gidiyor. Adam iki pedala basıp bir direksiyonu zor çeviriyor, sen onu oturtmuşsun kokpite, önünde zilyon tane düğme ve gösterge var ve o galaksi senin bu galaksi benim demeden otoban misali hız geçitlerinde akıp gitmesine izin veriyorsun. Evet, ne yalan söyleyeyim *X Rebirth* oynarken ve galaksi içinde sistem sistem gezinirken aklıma ilk gelen şey buydu. Gereksiz detaylara mı takılıyorum? Belki, ama şeytan ayrıntılarda gizli, kısacası *X Rebith* evrenine hoş geldiniz. Kafanız epey karışacak.

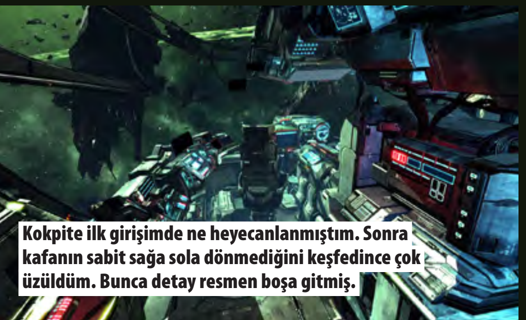
Koca evrende iş çevirmek kolay değil

X Rebirth Egosoft adında bir firmanın ürünü. Egosoft'un X-Evreni'nde geçen şimdiye kadar çıkmış X serisi birçok oyunu var ve *X Rebirth* bunların sonuncusu. Seriyi yakından takip edenler ezbere biliyordur eminim ama bilmeyenler için hızla geçmek gerekirse, *X Rebirth* uzay savaşı ve uzayda ticarete dayalı bir simülasyon oyunu diyebilirim. Oyun Albion adlı bir sektörde başlıyor, PMC adındaki madenci bir lonca federasyona karşı ayaklanıyor ve yönetimi ele geçirdikten sonra bu bölgeye uzun süre refah getiriyor. Biz de bu bölgede eski ama gayet iyi bir geminin sahibi olarak uzaya yelkenlerimizi açıyoruz. Gemimize bir hanımı almakla ve onu belirli bir bölgeye taşımayı kabul etmekle macera başlıyor ve işler karışıyor.

Bu dediklerim oyunun hikaye halini oynamak isterseniz geçerli. Eğer oynamak istemezseniz "Free Play" adında uzayın ortasında pat diye başladığınız, herhangi bir hikâye olmadan ticaret ve savaşa atıldığınız oyun türü de mevcut. Ama ben en azından ilk başta hikâye halini tavsiye ediyorum çünkü bu şekilde gemiyi yönetme, silah sistemleri, savaş, ticaret, indirme/kaldırma (uzay gemisini) gibi çekirdek öğeleri öğrenebiliyorsunuz.

Uzay iyi de, istasyonlar kötü

Uzayın bir köşesinde gemiyle uçup, savaştıktan sonra o bölgenin istasyonuna inip sivil olarak sağda solda gezebilmek keşif hissi verdiği için çok iyi bir detay. Kötü olan ise epey zaman harcandığı belli olan şu oyunda yönettiğimiz karaktere yürürken bir adım animasyonu eklememiş olmaları. Metal koridorlar arasında bir uzay istasyonunda havada bir hayalet gibi süzülüp gidiyorsunuz ki bu ben de belli bir noktadan sonra mide bulantısı yaratmaya başladı. Dolaştığınız noktalarda da genellikle geminize alabileceğiniz yeni tayfalar falan var. Bir bara girdiğinizde (uç bir örnek olacak ama) *Mass Effect*'teki gibi bir ortamla karşılaşmıyorsunuz, orada burada insanlar dans etmiyor, ışıklar parlamıyor, eller havaya yapmıyorlar, kapıda bar yazıyor, o kadar. Birbirinin kopyası koridorlar ve kopyala/yapıştır yapılmış hissi veren NPC'ler. Doğruyu söylemek gerekirse uzay gemisi ve uzay istasyonlarının tasarımındaki detaycılığa karakter modelleme konusunda rastlayamıyorsunuz. Durmadan yere oturup kalkan NPC'ler mi ararsınız, yoksa kadın sesi ile konuşan erkekler mi (aklınızdan ne geçiyor biliyorum ama durum o değil),


Kokpite ilk girişimde ne heyecanlanmıştım. Sonra kafanın sabit sağa sola dönmediğini keşfedince çok üzüldüm. Bunca detay resmen boşa gitmiş.

EVE'İN EKSİKLERİNİN ÜZERİNE GİTMENE RAĞMEN "İŞTE BU!" DİYEMEYECEĞİM BİR OYUN OLMUŞSUN BE X-REBIRTH


Oyun boyunca birbirinin kopyası böyle bir sürü gebeş gebeş tiple karşılaşacaksınız.


Hareket etmeden olduğunuz yerde kalın. O zaman görsellikte sorun yok.

üzerindeki elbise bir görünüp, bir kaybolan tipler mi... O yüzden iki ayak üzerinde dolaşmak yerine insan kendini hemen gemiye atıp uzaya fırlamak isterken buluyor.

Artık sadece tek bir gemi var

Bir önceki X oyunlarında kendi filonuzu kurmak ya da başka uzay gemileri almak mümkündü. Ne yazık ki bu oyunda sadece tek bir gemi kullanabiliyorsunuz. Gemiyi istediğiniz gibi geliştirebiliyorsunuz ya da yardımcı drone'ler alabiliyorsunuz ama sistem gene aynı sistem, kokpit gene aynı kokpit kalıyor. Örneğin madencilik ile uğraşmak istiyorsanız; geminiz ile asteroit kümelerine yaklaşarak madencilik yapabilirsiniz ama bunu yapabilmek için madenci bir drone'unuz olmalı. Yük ya da insan taşıma görevleri yerine getirebilirsiniz ya da belirli hedefleri ortadan kaldırma işlerine bakabilirsiniz.

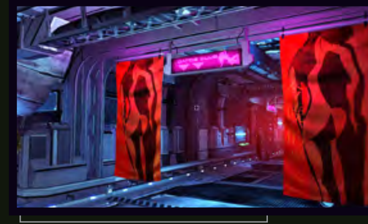
Bir önceki oyunda gemiyi kokpit içinden göremiyorduk, uzayda kafası iyi bir asteroit gibi süzülüyorduk. *X Rebirth*'te geminizin içinde dolaşabiliyorsunuz, kokpit detayları gerçekten iyi ama bütün bu güzelliklere rağmen çok büyük zaman geçirdiğiniz geminin içinde yanınızdaki NPC ile konuşmadığınız sürece kafanızı sağa sola çevirip, uzayın derinliklerine ya da düşman gemilerine bakamıyorsunuz, o kafa gemi kullanırken sabit kalıyor, gerçekten çok saçma.

İstasyonlar ufak yerleşim birimleri ama bir de uzay şehirleri tasarlanmış ki buna gerçekten saygı duydum. Devasa boyutlardaki bu yapıların arasında istediğiniz gibi süzülürken, kendinizi zekice işlenmiş detayları izlerken buluyorsunuz. İşin çılgın kısmı bu devasa şehirler yok edilebiliyor ya da ağır hasar alabiliyor. Şehrin bir bölümü yıkıldığında ya da hasar aldığında bu oyunun ekonomisini etkiliyor. Diğer bir koca oğlan ise Capital Ship'ler. Bunları ne yazık ki kullanamıyoruz zaten çok yavaş hareket ediyorlar ama gemimiz ile üzerlerine ya da içlerine iniş yapabiliyoruz, içinde dolaşıp kaptanları ile konuşabiliyoruz.

X Rebirth benim hep "*EvE Online* keşke şöyle şöyle olsaydı" diye hayal ettiğim oyun. Ama *EvE Online*'da olan özellikler *X Rebirth*'te olmadığı gibi, X'te olanlar da EvE de yok. Yani gemiyi içerden görme, istasyonların içerisinde dolaşma gibi oyuncuyu iyice o evrenin müptelası yapabilecek etmenleri kastediyorum. *X Rebirth*'ten umutlarım çok yüksekti ve eminim uzayda süzülüp ticaret yapmak isteyecek arkadaşların çok hoşuna gidecektir ama ne yazık ki beni ufak detaylara gösterdikleri özensizlik sebebiyle itti. Keşke bu oyun bir DVD olsaydı... O zaman eksileri görmezden gelebilirdim ama şu haliyle üzerimdeki etkisi iyi değil. Oyunda birçok hata olduğu için aldıktan sonra 1.13 yamasını yüklemeyi unutmayın. Ona rağmen birçok yerde grafiksel sorunlarla karşılaşıyorsunuz ve bu eski X evreni hayranlarını bile bir hayli üzmüş durumda. O yüzden halen *Star Citizen* yolları gözlemeye devam ediyorum. Bu arada Egosoft'un logo animasyonunda, logonun içinde bir görünüp bir kaybolan *Doctor Who Timelord* sembolleri mi var, yoksa ben fanboy hayalleri mi görüyorum?

Eee? Striptizciler Nerede?

Burayı ilk bulduğumda daha hızlı koşmak için Shift'e basmıştım ama karakter koşmadığı için yürüyerek girdim. Ne umutlarım vardı ama görünen dans kulübü sadece şuradaki kırmızı bayraklardan ibaret. Tamam ben de elbette bir "Red Light" bölgesi ummuyordum ama o kadar büyük bir istasyonda barın ya da adı her neyse mekanın sinek bile avlayamaması gözüme bir hayli eksik geldi.





- Anormal detaylı gemiler ve uzay yapıları
- Çok geniş bir evren sunması
- Karışık ama derin ticaret ağı

—

- Binaların içlerine ve karakter kaplamalarına özel gösterilmemesi
- Ufak gemilerle savaşmanın zorluğu
- Birbirinin aynı NPC'ler

6

SON KARAR
Bu türün bağımlılarını bir hayli tatmin eder. Daha yüksek beklentileriniz varsa Star Citizen'ı bekleyin.


Oyunun istasyon ve uzay şehri detayları gerçekten muhteşem. Çok ince detaylara sahip.

Tür: Bilimkurgu Simülasyon **Yapım:** Egosoft **Dağıtım:** Deep Silver **Sistem:** Ekonomik **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 50$ (Steam)
Yaş Sınırı: 12 **Dahası İçin:** www.argonopedia.org/wiki/X_Rebirth

Baldur's Gate II Enhanced Edition

FAERÛN, ESKİ DOSTUM... YİNE BEN GELDİM

-ESER GÜVEN

Şu satırları yazarken, bildiğiniz çocuklar gibi şenim yahu. Nasıl olmayayım ki! Hayatımın en önemli oyunlarından biriyle bir kez daha birlikteyim. Ama bu sefer sizlere *Baldur's Gate* hakkında çok fazla ayrıntı verip de kafanızı şişirmek niyetinde değilim, zaten söylenmesi gereken çoğu şeyi ilk oyunun *Enhanced Edition* incelemesinde söylemiştim. Bakalım Overhaul ilk oyundaki başarısını ikinci oyuna da taşıyabilmiş mi, ona bakalım biz.

Alkışlar Overhaul Games'e

Zaten mükemmel olan bir şeyi daha da mükemmel hale getirmeye çalışmak zor iş. Bu sebeple Overhaul'u gerçekten takdir ediyorum. Kolaya kaçıp yalnızca var olan özellikleri geliştirmekle yetinebilecekken yine kendilerinden de bir şeyler katmaya çalışmışlar. Bir kere hemen şunu söyleyeyim, bu *Enhanced Edition* içinde *Shadows of Amn*'e ek olarak genişleme paketi *Throne of Bhaal* da var. Neyse ki bu sefer ilk oyunda olduğu gibi sinematikleri de yenileyelim dememişler ve orijinal halleriyle bırakmışlar. Nostalji hissiyatı tavan yapıyor yani. İlk oyunun EE versiyonunda tanıştığımız Neera, Dorn ve Rasaad bu oyunda da yanımızdalar ve bu yeni karakterlere bir de Hexxat ismindeki yeni Thief eklenmiş. Bu *evil* karakter son derece ilgi çekici bir hikayeye sahip ve bence diğer üç karakterden daha iyi hazırlanmış. Yani gruba tek bir yeni karakter alayım derseniz seçiminiz mutlaka Hexxat olsun derim. Geçen sefer de söylemiştim, Overhaul bu karakterleri oyuna yedirmekte gerçekten süper bir iş çıkarmış ve aynı şey Hexxat için de geçerli. *Baldur's Gate II*'yi son oynayışınızın üzerinden yıllar geçti ve hafızanız biraz paslandıysa, bu yeni karakterlerin eskiden de orada olduğunu düşünmeniz işten bile değil. Seslendirmelerinden tutun hikayelerine kadar yeni karakterlerle ilgili her şey buram buram *BG* kokuyor. Oyuna yeni eklenen bölgeler de aynı asıl oyundaki bölgeler kadar güzel hazırlandığı için en ufak bir yabancılık hissetmiyorsunuz.

Arayüz ve grafikler üzerinde *BGEE* versiyonunda yapılmış olan yenilikler bu versiyonda da korunmuş. Bir kez daha fark ettim ki oyunu geniş ekranda oynamak hakikaten ayrı bir keyif kaynağı. Yine ilk oyunda eklenmiş olan Black Pits'in devamı ile de karşılaşıyoruz, bu sefer modumuzun ismi *The Black Pits 2: Gladiators of Thay*. *Baldur's Gate* hikayesinden bağımsız olan bu modda bir kez daha gitgide zorlaşan düşman sürülerine karşı mücadele ediyoruz.

Gülü dikeniyle sevelim, şikayet etmeyelim

Maalesef her şey güllük gülistanlık değil çünkü oyunda çeşitli buglar mevcut. İşin ironik kısmı bu bugların orijinal materyalden değil de, yeni eklenen materyallerden kaynaklanıyor olması. Black Pits modunda ve Hexxat'ın görevlerinde keyfinizi kaçırabilecek sorunlarla karşılaşmanız mümkün. Ama Overhaul Games bu konuda hiç de tembellik yapmıyor; forumları bulunan buglarla ilgili son derece aktif başlıklara sahip ve muhtemelen çoğu bug da siz bu satırları okuduğunuz sırada yama ile düzeltilmiş olacak.

Eğer *BGII*'yi düzenli aralıklarla ziyaret eden, hatta yama ve modlarla geniş ekranda çalıştıran biriyseniz size kalkıp da *EE* versiyonuna 25$ bayılın diyemem. Oyunun sunduğu yeniliklerle kıyaslayınca yüksek bir meblağ bu (orijinal *BG2* ve *Throne of Bhaal*'ın GoG.com üzerinden 10$'a alınabildiğini hatırlatayım). Ama elinizde orijinal oyun yoksa ya da *Baldur's Gate* dünyasıyla tanışmaya hazırlanan yeni bir oyuncuysanız (bu gruba aitseniz şimdiden sizi sevdiğimi söylemek istiyorum) o zaman vereceğiniz parayı son kuruşuna kadar hak eden bir yapım olmuş *BGIIEE*. Gelmiş geçmiş en iyi RYO'lardan biriyle tanışmak, belki de *Skyrim* veya *Dragon Age* ile sınırlı kalmış RYO dimağınızı genişletmek için kesinlikle geç kalmadınız.

Rengarenk efektler eşliğinde büyü yapmanın keyfi.

Yayınlanan resimler geniş ekranın oyuna neler kattığını açıkça gösteriyor.



Kadim zamanlarda iOS

Oyunla ilgili belki de en önemli haberlerden biri Android ve iOS için de çıkacak olması. Henüz bu versiyonların ne zaman çıkacağı belli değil, ama BG keyfimize telefonumuzda veya tabletimizde de devam edebilecek olma ihtimali bile heyecan verici bir gelişme. Üstelik çokluoyuncu modları da geliştirilen oyundaki cross-platform desteği sayesinde farklı cihazlardan aynı oyuna katılmak da mümkün olacak.



- Shadows of Amn ve Throne of Bhaal bir arada
- Yapılan yenilikler orijinal oyunun ruhunu bozmamış
- Yeni karakterin entegrasyonu nefis
- Demogorgon'u özlemişim

−

- Yeni bugl'arımız hayırlı uğurlu olsun
- Fiyatı biraz yüksek

9+

SON KARAR

Bu oyunu oynamayan 'RYO severim' demesin mümkünse.

Tür: RYO **Yapım:** Overhaul Games **Sistem:** Ekonomik
Fiyatı: 25$ **Dahası İçin:** www.baldursgateii.com

State of Decay

VİRÜS VARMIŞ DA, BULAŞIYORMUŞ DA, EYVAHLAR OLSUN YA DÖNÜŞÜRSEMMİŞ... -NURETTİN TAN

Hiç saymadım ama her sene eminim en azından üç tane AAA kalitesinde zombi oyunu çıkıyordur. Bir de Cadılar Bayramı geçeli çok olmasına rağmen Steam'e neredeyse her gün yeni bir indie zombi oyunu düşmeye devam ediyor. Hani artık kabak tadı vermeye başladı derler ya, zombi oyunlarından artık sadece o tadı alıyorum. Bu yüzden potansiyeli ne kadar iyi olursa olsun yeni bir beyin müptelası oyunu çıktığında önyargı ile yaklaşıyorum ve elim oynamaya gitmiyor. Sadece şu an Steam'e baktığımda yeni çıkan 6 tane zombi oyunu var... Şaka gibi... Bunlardan birisi de *State of Decay*.

Virüs, insanlara saldıran zombiler, bozulmuş düzen veya çalkalanan medeniyet. Hepsi aynı ve aynı, bu bölümleri hızla ileri sararak geçiyorum. Hikayeye gelirsek doğa ile iç içe kamp yapmak isteyen iki arkadaş yola çıkıyor ve kamp alanından balık tutmak için demir atıyorlar. Karadan sadece iki gün uzaklaşmalarına rağmen döndüklerinde her şeyi farklı buluyorlar.

Farklıyım ben

Evet bir çok açıdan *State of Decay*, diğer zombi oyunlarından kendini ayırmaya çalışıyor ve bunu bir miktar başarıyor diyebilirim. İçinde bulunduğunuz bölge gerçekten büyük ve burada yaşam mücadelesi veriyorsunuz. Sağda solda kamp çadırları, minik ahşap kabinler, ufak kasabalar ve özellikle geceleri dolaşması korku veren orman... Ana hikaye var ama bunun yanında ara görevler de bulunuyor, bu macera esnasında başka insanlarla tanışıp onları grubunuza katabiliyorsunuz. Klasik şeyler...

Normalde yavaş yavaş yürüyen zombiler araba gördüklerinde Usain Bolt nidası ile depara kalkıyorlar. Arabanın kapısını sökecek güçleri olmalarına rağmen sizi kağıt gibi yırtamıyorlar...

- **Tür:** Macera - **Yapım:** Undead Labs
- **Dağıtım:** Microsoft Game Studios - **Sistem:** Ekonomik
- **Dijital İndirme:** 20$ - **Yaş Sınırı:** 18
- **Dahası İçin:** stateofdecay.wikia.com/wiki/State_of_Decay_Wiki

Sobelemece

Eğilerek yürüdüğünüzde ve zombilerin çok yakınına gitmediğiniz sürece sizi fark etmiyorlar. Kokuya duyarlı değiller çünkü arkalarından sinsice yaklaşıp aniden saldırabiliyorsunuz. Daha çok sese ve belirli mesafedeki hareketli cisimlere duyarlılar ama merak etmeyin o konularda bile müthiş beceriksizler. İçine girecek bir çalı bulduğunuzda sizi kesinlikle fark etmiyorlar.



- Liderlik, silah, dövüş yetenekleri
- Sığınağı geçindirmeye çalışmak
- Gayet büyük haritası

−

- CryEngine kullanması rağmen düşük grafikler
- Birbirini tekrarlayan grafik kaplamaları.
- Bebek kadar zararsız zombiler

6

SON KARAR

Şans verilebilir ama o şans için cebinizden 20 dolar çıkması lazım.

Sürünün lideri

Grup ufak olsa da bir grup lideri olmalı. Grubunuz arasındaki diğer kişileri oynayabiliyorsunuz ve siz oynadıkça yetenekleri gelişiyor. Mesela dışarı keşfe gittiğinizde Influence "Etki" puanınız düşük ise birini size yardım etmesi için çağıramıyorsunuz. Belirli noktalarda saklandığınız ana bir üssünüz oluyor ve orayı erzak, yemek, mühimmat ve ilaç gibi malzemelerle sürekli ayakta tutmanız gerekiyor. Yoksa grubun morali yavaş yavaş düşüyor. Bunu becerebilmek için sık sık dışarı keşfe çıkmalısınız. Bir noktayı yağmalarken (bir dolap olabilir) yavaşça arayabilirsiniz, bu şekilde eşya bulma şansınız artıyor. Eğer hızla ararsanız gürültü yapıyorsunuz ve çevredeki zombilerin dikkatini çekebiliyorsunuz hatta malzeme bulma şansınız bile azalıyor. Yeteneklerinizi geliştirmek ve yeni kabiliyetler öğrenmek için kütüphaneye gitmek ve el kitapları aramak çok mantıklı olmuş (çünkü artık internet yok). Uzun mesafeleri çevreden bulabileceğiniz arabalarla kat etmek en mantıklısı ama kalabalık zombi sürülerine dikkat etmek gerekiyor.

Herkes hayatta kalmak için mücadele ettiğinden alınması gereken zor kararlar oluyor ve hatta ne kadar iyi olsalar bile tanıştığınız kişiler buz gibi davranabiliyor. Klasik Walking Dead evreni kuralları denilebilir. Grafiklere çok önem veriyorsanız sizi tatmin etmeyebilir, oyunun kapladığı alan 1.9GB oradan üç aşağı beş yukarı fikriniz olur sanırım.

Açıkçası kararsızım, oyun co-op olanağı verse eminim çok daha iyi olurdu. Liderlik gibi yaratıcı etmenler var ama hiç üşenilmemiş bir grafik kopyala/yapıştır durumu da mevcut (birbirinin aynı dekorasyonlu evler, arabalar)... Şans tanınası bir oyun, tek başınıza kaldığınızı hissedip, hayatta kalma mücadelesi vermek istiyorsanız denenebilir olacak son sözlerim. Ama 19.99$ biraz fazla...

Hep merak etmişimdir. Dizilerde falan zombiler kurbanlarını tırnağına kadar yiyorsa, yeni zombiler nasıl oluşuyor?



DEADLY PREMONITION DIRECTOR'S CUT

ÖNSEZİYE GÜVEN OLMAZ

-Ömer Akdağ

Yönetmenin Kesiği

Oyunun Director's Cut versiyonu daha önce PS3 için çıkmıştı. Ardından Steam Greenlight'a başvurdu ve sadık hayran kitlesi sayesinde ilk günden kabul edildi, böylece bu kült oyunu PC'de de görebilmiş olduk. Bu sürüm görsel açıdan orijinalinden biraz daha iyi. Ayrıca içinde ön sipariş ekstraları da var. Yine oyunun yazarı ve yönetmeni SWERY'nin kaleminden çıkma ek senaryo bölümleri ve genişletilmiş bir son da Director's Cut'ta bulunan içeriklerden.

Normalde birazdan söyleyeceğim tarzda klişe bir cümleyi gördüğümde direkt sayfayı değiştirip kaçma eğilimindeyimdir ama sizden sabretmenizi ve yazının devamında şu cümlenin altını doldurmama izin vermenizi rica edeceğim: *Deadly Premonition*'ı ya seversiniz, ya nefret edersiniz.

Ama önce oyunu tanımlamalı

Tanımlamalı, çünkü benzeri olmayan bir oyun *DP*. "Açık dünya-psikolojik-survival-horror-adventure" diye bir taş atsam sanırım yakınlara bir yere denk gelir. Ama mesela korku öğesi fazla baskın değil. Zombimsi yaratıklarla savaştığınız survival-horror kısımlar az değil elbette ama kasabada serbest şekilde gezip yan görev yaptığımız kısımlar çok daha fazla yer tutuyor. Oyunun adventure tarafının daha ön planda olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca enteresan bir mizahı da var, gerilimin ortasında durduk yere kopartan bir sahne girebiliyor. Çok değişik, çok şaşırtıcı bir kafası var kısaca oyunun.

Şimdi şu sevme - nefret etme meselesine bir geri dönelim. Öncelikle oyun teknik olarak berbat. Hani evirip çevirmeden söylersek; resmen dökülüyor. Grafikler rezil. Yüksek çözünürlüklü bir PS2 oyunundan fazlası değil. Kaplamalar falan en az 10 yıl öncesinden kalma. Ses efektleri de aynı şekilde rezalet. Silah sesleri bir şeye benzemiyor. Hele araç sesleri... Artık yeter deyip sesi kapattığım çok oldu.

Bu teknik yetersizliği anlayabilirim. Her oyun teknoloji harikası olmak zorunda değil sonuçta. Ama tek konu yetersizlik değil, yapılan tasarım yanlışları ve hataları da çok fazla. Sapasağlam arabayla yol alıyorsun, araba sürekli sağa çekiyor; sürekli sinir bozucu bir ses çıkıyor, araştırıyorsun, oyun 5+1 ayarlarıyla çakışıyormuş, bilgisayarın ayarını stereoya ayarlıyorsun; adamın biriyle konuşuyorsun, adamın sesinden çok 20 metre aşağıdaki derenin sesini duyuyorsun; müzikler ve seslendirmeler süper ama konuşmanın ortasında cart diye farklı bir müzik giriyor, birkaç saniye sonra aynı apansızlıkla farklı bir müzik... Harita sistemi berbat, eh bir de oyunun ara sıra kafasınca çöktüğünü düşünürsek elimizde katlanması çok zor olan bir oyun kalıyor. Ama eğer katlanmayı başarırsanız...

...Önünüzdekinin kült bir yapım olduğunu yavaş yavaş görmeye başlıyorsunuz. Bir kere oyunun çok farklı bir yaklaşımı var. Bir FBI ajanı olan ana karakterimiz **York**, Greenvale kasabasına gizemli bir cinayeti çözmek için gönderilmiştir. Etrafında doğaüstü, mistik olaylar meydana geliyor ama kendisi hiç istifini bozmuyor, hayali arkadaşı **Zack** ile konuşup, ki Zack de bir bakıma biz oluyoruz, durum değerlendirmesi yapıyor, korkup edip karizmasından ödün vermiyor. Sadece York değil, Greenvale'deki bütün karakterler ayrı bir dünya. Hepsi de kendine has, ilginç karakterler ve üzerlerine bolca düşünülerek yazıldıkları çok belli.

Oyunun şüphelileri araştırıp katili bulmaya çalıştığımız hikâyesi klişe gibi görünse de bayağı bayağı iyi işlenmiş. Sürekli merak içindesiniz ve sürekli birileriyle konuşup onları daha iyi tanımak, hikâyedeki sırları bir an önce ortaya çıkarmak istiyorsunuz. Dediğim gibi oyunun açık dünya bir yapısı var ve o dünyada bulunmak keyifli. Araba sürüş mekanikleri rezil, manzaralar da güzel falan değil, o keyiften bahsetmiyorum. Ama sağda solda karakterlerle konuşup iyi yazılmış yan görevleri yapmak gerçekten de tatlı.

Özel ajanlık sabır işi

Sonuç olarak *DP* sabırsız oyunculara göre değil. Teknik özelliklere değer veren oyunculara göre hiç değil. *DP*'nin her tarafı öylesine dökülüyor ki sayfanın sonundaki puanı vermek zorundaydım. Ama yanındaki kanaat notu anlamına gelen artıyı da gerçekten gönülden verdim. Çekiçle kayayı kırabilirseniz içindeki kremalı pastayı kesin seversiniz.



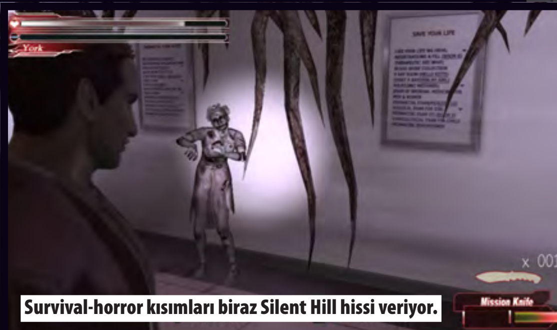
- Sürükleyici hikâye
- Akılda kalıcı karakterler
- Açık dünya sisteminin survival-horror türüne başarılı bir şekilde yedirilmesi

–

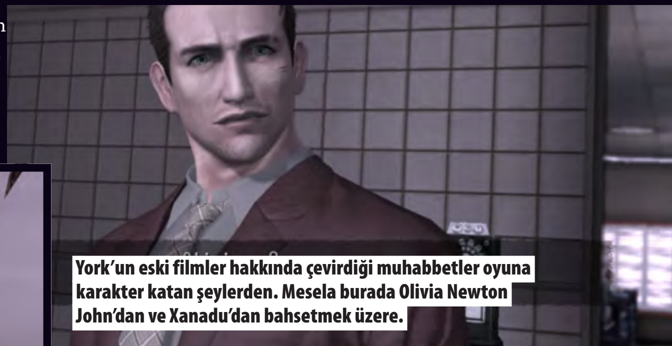
- Grafikler
- Sesler
- Saçma tasarım tercihleri
- Çökmeler

6+

SON KARAR
Az kişi oynayacak, oynayanların da az bir kısmı değerini bilecek.



Survival-horror kısımları biraz Silent Hill hissi veriyor.


York'un eski filmler hakkında çevirdiği muhabbetler oyuna karakter katan şeylerden. Mesela burada Olivia Newton John'dan ve Xanadu'dan bahsetmek üzere.

Tür: Macera / Korku **Yapım:** Access Games
Dağıtım: Mastertronic **Dijital İndirme:** 25$ (Steam)
Sistem: İdeal **Dahası İçin:** deadlypremonition.wikia.com

pc ps3 ps4 360 xone vita

INJUSTICE GODS AMONG US ULTIMATE EDITION

-Berkan Cesur

Çevremdeki PC oyuncularının kaçının konsola sahip olduğuna dair uzun zamandır sürdürdüğüm sinsi gözlemin sonucunu açıklıyorum: PC'cilerin en az yarısının konsolu yok. Bu durumda çoğunuzun olaya hakim olduğunu varsayıp *Injustice*'in sadece PC "uyarlaması"nı konuşmak yerine her şeyi baştan anlatmakta fayda var.

Mortal Kombat'ın yapımcıları tarafından hazırlanan *Injustice*, DC evrenindeki karakterleri içeren bir dövüş oyunu. Şimdi burada dingil gibi dövüş oyunu kavramını açıklamayacağım ama *Injustice*'in bildiğimiz dövüş oyunlarından sıyrılmasını sağlayan değişik özellikleri var, onlardan bahsetmem gerekiyor. Birincisi, hiç beklemediğimiz halde oyun tüm sözlerini tutup taş gibi çıktı. Üstüne üstlük bir de dövüş oyunlarındaki bir ezberi bozarak, Batman'in çat çut yumruklarını beynimize beynimize indirdi. Peki neydi bu bozulan ezber? İlk kez bir dövüş oyununda etkileyici bir hikâye kurgusu gördük! Tamam, belki ilk kez değildir de, en son ne zaman böyle bir şeyi yaşadığımı hatırlamayacak kadar unutmuşum bir dövüş oyununun hikâyesinden etkilendiğimi. *Injustice*, beni kendisine esir ederek iyice hatırlattı bunu, sağ olsun.

Başı kel PC'nin saç ektirmesi

Injustice Gods Among Us'ın ilk olarak sadece konsollara çıkması PC oyuncularını üzmüştü ama **NetherRealm** *Mortal Kombat Komplete Edition*'daki hamlenin aynısıyla yüreğimizi ikinci kez hop ettirdi. *Ultimate Edition*, oyunun bu zamana kadar çıkmış tüm DLC'lerini, ek karakterlerini, 40 yeni skin'i ve 60 yeni görevi içeriyor. Ve ortaya DC evrenini seven sevmeyen herkese, dövüş oyunlarına az biraz ilgisi olanlara, ya da toptan söyleyeyim, tüm eğlenmek isteyen insanlara hitap edebilecek bir paket çıkıyor. Böyle bütünlüklü, bu kadar güzel görünen bir dövüş oyunu PC'ye kolay kolay gelmez, haberiniz olsun.

Injustice Gods Among Us'ın en iyi yaptığı şey şu: Dövüş oyunu denen şeyi "ustaca komboları peş peşe sıralama" çerçevesinden çıkarıp kullandığınız karakterin hissini de yaşatarak size yeni bir eğlence kapısı açıyor. Bugüne kadar DC karakterleriyle uzaktan yakından hiçbir ilgisi olmayan birini bu oyunun başına oturtun, üç gün sonra geldiğinizde DC külliyatını size sayacak bir insana dönüştüğünü ve oyunu hâlâ oynuyor olduğunu göreceksiniz (tabii ki her yer cips... duş falan da hak getire). Bu oyunu Batman'le her oynayışımda halk kahramanı olduğumu, Joker'le surata pasta geçirdiğim her seferde ise hayvan evladı olduğumu doyasıya hissedebildim. Pislik de olsa karakterimin kafasına girebildim, hepsini de çok sevdim. Sadece komboları sıralama derdinden kurtulup oyunun bütünün zevk aldım. Çevreyle etkileşim o kadar iyi ki buradan daha ne tür pislikler yapabilirim diye aklımdan geçirdim, geçirdiğimi uyguladım, baktım ki o denenebilir pisliği de kodlamış namıssızlar! (Tabii Green Lantern ile oynadığımda ışığı kapatıp dans etmeye başladığımı da ekleyeyim. Genç evine yeşil neon ışık sokmayın arkadaşım, direk disko moduna geçiyoruz.)

Peki konsepti geç de azıcık teknik konuşalım, *Ultimate Edition*'ın PC'ye evrilmesi hayırlısıyla gerçekleşmiş mi hacu diye sorarsanız ona da cevabım var; koca bir EVET! Grafikler tıkır, (hem yüksek hem düşük bir sistemde deneme şansım oldu, optimizasyon da sağlam), BİM joystickleriyle sıfır sorun ve eksiltilmemiş bir eğlence. Oyunun klavye kontrollerinin de gayet başarıyla işlediğini not edelim. Dövüş oyunu değiştirdiğinde beynin kombo merkezini sıfırlayan benim gibi 20lik alzaymır arkadaşlar için de nefis öğretici interaktif tutorialler de var, yeme de yanında yat.

Alın oynayın megri megri.

ZATEN PC'DE AZ DÖVÜŞ OYUNU VARKEN, INJUSTICE DAHA DA DEĞERLİ GELİYOR GÖZÜME



- Kopya olmayan dövüş mekanikleri
- Çevreyle etkileşim fenalığı
- Dövüş oyununa göre üst düzey hikaye (2 saatlik cutscene)
- İyi bir DC evreni öğreticisi

−

- Seslendirmelerin atmosfere göre düşük kalması

9

SON KARAR
DC seven sevmeyen, herkes oynasın. Yiyin gari.



Şu round sistemi yerine iki can barı fikriniilk kim çıkardıysa alnından öpeyim.


Uçur beni aşkım!

Tür: Dövüş **Yapım:** NetherRealm Studios, High Voltage Software **Yayımcı:** Warner Bros.
Dijital İndirme: 50$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 13

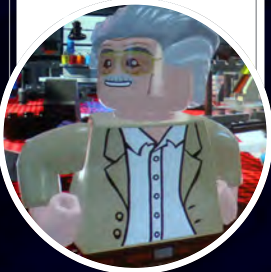
LEGO MARVEL SUPER HEROES

HULK'A ÖNLÜK GİYDİRİP EVİ TEMİZLETMEK LAZIM

-Sarp Kürkcü

STAN YARDIM İSTİYOR

MARVEL karakterlerinin birçoğunda izi olan ünlü çizer Stan Lee, oyun içinde olmanın cılkını çıkarmış resmen. Evet, her bölümde kendisi bir yerlerde mahsur kalmış oluyor. Çoğunlukla elinizdeki karakterlerle çözemeyeceğiniz bu sorunsalı sakın atlamayın. Size fazladan tuğla kazandırmakla kalmıyor, cameo'ların kralı olduğunu da farklı cümlelerle anlatıyor. Ayrıca New York'ta da kendisini yine sıkıntılı şekilde bulabilirsiniz. Yardım edin garibana (Marvel binasının kapısında).



Yalnız adam olmanın artılarından birisi de, sana oyun oynarken kimsenin "*Oynama, bırak artık*" gibi cümleler sarf etmemesi. Oturup planını yaptığın takdirde oyunlar senindir arkadaş, koştur atını. Ama iş cicili bicili, co-op özellikli oyunlara geldi mi bir hüzün kaplar içini. Ne zaman şirinlik olsa "*bak, ne tatlıydı değil mi?*" diye boşluğa konuşmak sağlığa iyi gelmiyor sevgili okur. Neyse ki ofisteki cici insanlar ara ara kaptılar diğer kolu da, bu duygusallığa son verebildik. Elimizde LEGO oyunu var nihayetinde, oturup tek kişi incelemek olmaz.

Ağustos ayında yazmış olduğum ilk bakış yazısının üstüne ne ekleyebilirim diye düşünürken, sıkıntı çekmeyeceğimi hissettirdi oyun bana. Çünkü o yazıda öngörüp söylediğim üç maddeye hâlâ katılıyorum. Bu oyun co-op sevenlere, Marvel'e tapanlara, LEGO oyunlarını yiyip bitiren insanlara tam bir ilaç. Ama oyun, bundan çok daha fazlası, üstelik sadece karakter sayısından bahsetmiyorum.

Figür içinde kaldım, imdat!

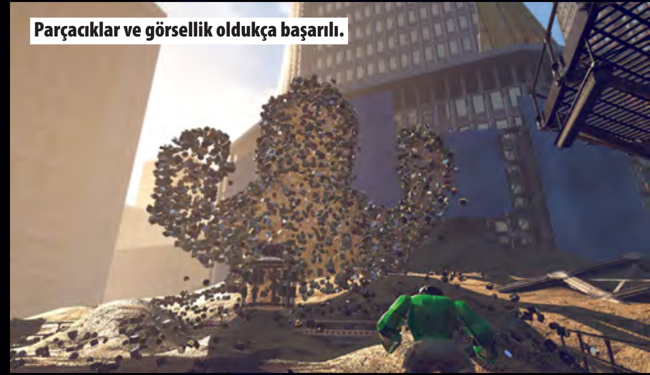
LEGO Marvel Super Heroes (*LMSH* diyelim) **Silver Surfer**'ın Dünya'ya gelmesi ve sörf tahtasının parçalanarak kozmik tuğlalara bölünmesiyle başlıyor. **Fantastic Four**'un ikonik düşmanı **Dr. Doom** bu tuğlaları toplayıp yeni silahına güç sağlamanın peşindedir. Silahın adını yazmıyorum, eğlencesi kaçmasın. Zaten oyuna dair videoları izlediyseniz, buraya kadar olanları biliyorsunuzdur.

Ama bu kadar yüzeysel gibi görünen hikâye aslında katman katman açılıyor, bir LEGO oyunundan beklemediğim derinlikler içeriyor. Dr. Doom silahın namlusunu nereye döndüreceğine dair ilginç laflar ediyor, onun yanında bu kötücül planı ilerletenler size sürpriz yapıyor ve bir de bakıyorsunuz, *LMSH* aslında oldukça düzgün ve *Avengers*'a eklemlenen bir hikâyeye dönüşmüş. Yani bu dalda işini beklenmedik derecede ciddiye alıyor. Bir **Neil Gaiman** derinliği beklemeyin tabii ama... ama Tim Burton olur.

Bu ciddiyet sizi korkutmasın. Figürler yine olması gerektiği gibi. Yalnız **TT Games**'in tecrübesinin artmasından mıdır, yoksa daha büyük bütçeyle çalışmanın bir sonucu mudur bilinmez, herkes çok bir konuşkan. Herkes derken, 180 civarında figürden bahsediyorum. "Civarı", çünkü konuşmayan ama derdini üstümüze doğru şevkle koşarak da gayet güzel anlatan düşmanlarımız da var.

LMSH bize *Iron Man, Hulk, Thor, Magneto, Venom, Punisher, Deadpool, Mr. Fantastic, Sue Strom, Magneto, Wolverine* ve daha onlarca karakteri sunuyor. Üstelik öyle böyle değil, yığınla sunuyor. Hikâye modunda, diğer oyunlardaki gibi sadece bir kısmını deneyebiliyorsunuz. Ama bütün önemli faktörleri hallediyor oyun. Farklı güçleri, farklı algıları (örümcek hisleri gibi) öğreniyor, serbest oynadığınız bölümlerde doğru tahminlerle doğru figürleri seçiyorsunuz.

Burada figürlere dair iki özellik var. İlki, *Spider-Man*'in gelmesiyle bir *Avengers* takımında kendisini görebiliyorsunuz. Ama ilk fırsatta *Mary-Jane*'i ve sınavlarını bahane edip kaçıyor. Tam bir LEGO Örümcek tavrı yani. Bir diğeri de **Bigfig**'ler. *Hulk, The Thing, Abomination* gibi figürler diğerle-


Parçacıklar ve görsellik oldukça başarılı.

rine göre daha iri. Bu figürler oyundaki bazı engelleri geçmek için tek yol ama bunun yanında inşa becerisinden yoksunlar. Tabii *Bruce Banner* gibi normal haline dönebilen figürler bunu aradan çıkarabiliyor, bunu da unutmayın.

Çok sesli koro misali

Oyunun karakterlerinin konuşkanlığından bahsettim ama bu seslerin nasıl tınladığından bahsetmedim. Her ne kadar espriler ilk başta ucuz gelse de kendinizi atmosfere bıraktığınızda her şey daha eğlenceli oluyor. *Tony Stark*'ın iç çamaşırıyla kalıvermesi size "pöf" değil "hihih" dedirtiyor. Hulk'ın etraf yıkılınca 1950'lerden kalma süpürge ile etrafta koşturması hoşunuza gidiyor.

Ama seslendirme kadrosu biraz sıkışık. *Mystique*, *Black Widow* ve *Sue Storm*'un ufak tefek oynamalar dışında aynı gırtlaktan konuştuğunu fark edince kendinizi kandırılmış hissedebilirsiniz, ama bence LEGO mantığı içinde bakınca gayet tutarlı. Her şeyini söküp takabildiğimiz figürler bunlar, seslerini de birinden söküp diğerine takıyor olabiliriz neticede. Olamaz mıyız? Neyse.

Bunun yanında görsel olarak *LMSH* insanı deli gibi tatmin ediyor. Krom boyalı karakterler, binalar, LEGO parçalarının dünyayla bütünleşmesi inanılmaz.

PEKİ TT GAMES, BUNDAN DAHA İYİSİNİ NASIL YAPACAKSIN BAKALIM?

Hafızam yanıltıyor mu beni diye videoları tekrar izledim ve bugüne kadar gördüğüm en keyifli LEGO mekaniklerinin açık ara bu oyunda olduğunu iddia ederim. Hele bir araç inşa sahnesi var ki, tırnaklarımı az kalsın avucuma geçiriyordum. Heyecanlanıyorum ben böyle şeylerden, gülmeyin yahu!

Tabii bu görsellik bir de size New York'u verince, daha da bir tat alıyorsunuz oyundan. *LEGO City Undercover* Wii U'ya özel çıktığı için oynayamayıp üzülenlerdenseniz, New York sizi bir nebze teskin edecektir. *Thor* ile arabaya atlayıp pizza servisi yapmanın keyfi paha biçilemez çünkü. Üstelik arabaya atladığınızda inen kişi *"Olsun, zaten yürüyüşe ihtiyacım vardı"* diyor, ne düşüneceğinizi şaşırıyorsunuz. Şehir, açık dünya olsa da tam bir LEGO ortamı yani. Üstelik baştan aşağıya gizlerle dolu, tepede **Helicarrier** sizi bekliyor, yükleme ekranı yok ve uçan karakterlerle limitiniz gökyüzü (az da bir limit değil).

Bu gizlerin yanında ek görevler, yarışlar ve toplanacak tonla malzeme olduğu düşünülürse, oyun özellikle açık şehir kısmıyla zamanınızı hunharca yiyecektir. Gerçi görsel olarak LEGO parçalarıyla bezeli set alanlara göre daha sade, daha yüzeysel hazırlanmış şehir. Ama sırıtmıyor çünkü hayal kırıklığı yaratacak bir basitlik yok görsellerde. Her bina LEGO'lardan inşa edilmiş olsaydı, zaten estetik olarak rahatsız edici olurdu.


Her boss dövüşü yine farklı fazlara bölünmüş durumda ve karakterler el birliği ile çalışıyor.

DÜNYAYI KURTARMAK İKİ KİŞİLİK

Her LEGO oyununda olduğu gibi *LMSH* da size istediğiniz an dahil olup çıkabileceğiniz bir co-op imkânı sunuyor. Ekranın dinamik olarak bölümlenip tekrar birleştiği kamerasıyla gözleri ara ara yorsa da, işini iyi yapıyor. Yalnız arkadaşınıza sürekli *"dur, kıpırdama, kamera sabit kalsın, hayır onu kaldırma, soldakini aç, ya ne dedim sana, HIAAAA!!!"* dediğinizden zevk bazen eziyete dönüşebiliyor. Ama güzel bir bölüm sonu, herkesin neşesini yerine getiriyor.

Bu noktada oyunun getirdiği büyük bir yenilik yok, yeniliğe ihtiyaç da yok. Zaten LEGO oyunları içimizdeki o eğlenmeye aç, sağı solu kırmaya hevesli parçamıza hitap ediyordu, bunu da aynı kalitede yerine getiriyor. Ama serbest şehirde birbirini avlamaya çalışan karakterler bu atmosfere yeni bir katman ekliyor işte. *Thor, Iron-Man* ve *Hulk*'ın değişmeli birbirini yumruklamasını izlerken az gülmedim.

Koşun, dünyaları tüketen geliyor

LEGO Marvel Super Heroes, açık ara en iyi LEGO oyunudur arkadaşlar. Bu kadar basit. Yazının başında bahsettiğim o üç maddeden birisi bile sizi çekiyorsa, bu oyuna kesinlikle şans vermelisiniz. Senaryo kısmı çabuk bitiyor gibi gelse de topu topu oyunun %20'sini oluşturuyor. Bu da sizin (ve yanınızdaki kişinin) bu oyunla uzunca bir süre eğlenebileceği anlamına geliyor. Alternatifleri bol bir oyun olsa da kimi karakterlerin özel oluşu, oynanacak bolca görev, doyurucu bir hikâye, kocaman bir şehir, espritüel karakterler, daha ne olsun ki!

Yahu *Iron-Man* bir savaşta düşmana inşa ettiği ütü ile saldırıyor (iron – ütü - İngilizce üçgeni de bonusu), *Thor* balkabağı yapıp atıyor! Daha ne diyeyim ben sana ey okur? Hâlâ "napsam ya, alsam mı, daha Assassin's Creed bitmedi" mi diyorsun? Bak, kime diyorum!

HELLICARRIER VE DEADPOOL

Aslında LEGO oyunlarına alışkınsanız, hiçbir ipucuna ihtiyacınız yok gibi görünüyor. Çünkü mekanikler aynı, karakter seçimleri aynı. Ama Hellicarrier'ın kontrol odasına, oradan da kişiselleştirmelerin yapılacağı yere girmeyi unutmayın. Baştan sonra orayı pas geçerek oynayanlar var çünkü. Hatta orada Deadpool'un Odası (Deadpool's Room) konsolu var ki, kendisini oradan açıyorsunuz. Öncesinde tüm kırmızı tuğlaları toplamanız gerekiyor ve bu makinedeki tüm geliştirmeleri almanız lazım. Bu da benden bir kıyak bilgi olsun size.





+

- LEGO mekanikleri tepe noktasında
- Hikâyesi şaşırtıcı derecede tatmin edici
- Karakter sayısı
- Görsel sunum kaliteli
- Sevgili ile en oynanası oyunlar listesinde

–

- Görsel yoğunlukla dinamik ekran bölümlemesi yorucu oluyor
- Espriler herkes için olmayabilir
- Tek başına oynarken yalnızlık hissi yapıyor
- Senaryo biraz daha uzun olabilirmiş

9

SON KARAR
Gezilecek New York'u, mizahı, uçuk sayıda karakteri ve arkadaş gülümsetme becerisiyle şahane olmuş.


Tom Hiddleston kadar karizmatik olmasa da, Loki'ye dikkat edin.

Tür: Aksiyon **Yapım:** TT Games **Dağıtım:** Aral, PSN, Steam **Kutulu Fiyatı:** 100TL (PC), 180TL (PS3, 360) **Dijital İndirme:** 119 TL (PSN), 30$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** marvelsuperheroes.lego.com

Bitirmek Bitirmenin Yarısıdır -Ömer Akdağ

Final Fantasy XIV A Realm Reborn

FF14 vs. WoW

Klasik yapıdaki en büyük iki DVO'yu karşılaştırmamak olmaz.
1. FF14 görsel olarak daha gerçekçiye yakın bir tarza sahipken WoW malum, daha kutu kutumsu bir görsel tarza sahip.
2. Atmosfer de aynı şekilde. WoW'da belli bir mekânda belli bir görsel ton hâkimken FF14'te mekânlar daha gerçekçi.
3. WoW elbette yılların getirdiği bir olgunluğa ve içerik zenginliğine sahip ve ne FF14 ne de başka bir DVO onunla aşık atabilecek seviyede değil.
4. Bunun dışında FF14'ün yeni olmasını da yeni oyuncular için avantaj sayabiliriz. Şu an WoW'a yeni başlamak insanın gözünü korkutacak bir şeyken FF14 henüz taze.

Genel olarak WoW, FF14'ü rahat kesiyor ama öte taraftan tercih meselesi. WoW'un tarzına ısınamamışlar veya ondan gözü korkan birçok kişi FF14'e yönelmiş durumda.

2 ay önce bu sayfalarda *FF14* için bir girizgâh yapmıştım ama sonuçta *FF14* yılın en büyük DVO projesi. Endgame'i de görmeden son sözü söylemek doğru olmaz diye düşünmüş, yazının devamını ertelemiştim. Şimdi oyunu bir kez daha masaya yatırma vaktidir.

Önceki yazıda genel olarak oyunun orijinallikten uzak olduğundan ama klasik DVO oynanışını gayet başarılı bir şekilde kullandığından ve de güzel ve içerik açısından son derece zengin bir dünya sunduğundan söz etmiştim. Tüm iyimserliğimle bir aya kadar endgame'i görebileceğimi ve yazıyı devam ettireceğimi de söylemiştim ama oraya ulaşmak inanılmaz uzun sürdü. Hani çalışan falan bir adam olarak bayağı fazla oynadığımı söyleyebilirim ve oyunu bitirmem iki buçuk ayımı aldı (araya *Naruto*'lar, *Dragon's Crown*'lar da girdi ama onlar sayılmaz, *FF14* oynuyorum diye onların incelemelerini başkasına kaptıracak değildim ya!).

Buradan yola çıkarak şunu söyleyebilirim ki *FF14* bir an önce endgame'e ulaşmaya çalıştığınız, hayatın 50. seviyeden sonra başladığı bir DVO değil. O noktaya ulaşana dek geçirdiğiniz süre çok uzun ve o süreçten keyif almasını bilmelisiniz. Canınız ana görev yapmak istiyorsa onu yapmalı, yan meslekleri ve farklı sınıfları denemeli, free company'lere (guild) girip insanlarla etkileşime geçmeli, kısacası rahat bir kafayla oynamalısınız. Patır patır görev yapayım, zindan bitireyim, seviye atlayayım mantığıyla yaklaşırsanız kesinlikle sıkılacaksınızdır.

Ama elbette bir DVO'da endgame'in önemi tartışılmaz. Normal oyun ister 50 saatte bitsin, ister *FF14* gibi 200 saatten fazla sürsün (rakam tahmini, ne kadar oynadığınız bilgisini veren bir komut yok maalesef) bir DVO'ya başlayan oyuncu onu yıllarca oynamak ister. Sonuçta DVO'larda ana hikâye bir yere kadar önemlidir ve *World of Warcraft* gibi dünyasında ne olup bittiğini merak ettiğiniz için oynanabilecek istisnai oyunlar dışında hikâye odaklı bir oyun oynamak istiyorsanız tek kişilik RYO oynarsınız. Bir *FF14*'ü bitireceğiniz sürede onunkinden kat kat iyi bir hikâyeye sahip 4-5 tane RYO bitirebilirsiniz. *FF14* oyun bittikten sonra sizi esir etmeye devam ediyor mu, bu önemli bir soru. Cevabı ise evet, ama şu an için kocaman bir EVET değil.

Orta boyutlu bir evet

Endgame'de birincil amacınız şu an için oyundaki en güçlü silah olan **Relic** silahınıza erişmek. Bu silaha erişmek için hem ilgili görevin gerektirdiği zindan ve boss dövüşlerine girmeli, hem de endgame'de açılan iki yeni para biriminden biri olan **Philosophy Tome** (diğeri de **Mythology Tome**) biriktirmelisiniz.

Elinizde bir kere oyunu bitirmek için zaten girmiş olduğunuz **Castrum Meridianum** ve **The Praetorium** zindanlarına tekrar girme şansı var ama buralara geri dönmek pek anlamlı değil. Hem az kazanç sağlıyorlar, hem uzunlar, hem de oyunu daha yeni bitirecek olanlar ara sahneleri geçmek istemeyeceklerinden daha da uzuyorlar (onları beklemeyip sahneler bitmeden savaşa girme trollüğünü yapmayacak kadar iyi niyetli olduğunuzu varsayıyorum).

Asıl radarınıza almak isteyeceğiniz bu iki zindandan sonra açılan **The Wanderer's Place** ve **Amdapor Keep**. Özellikle de Amdapor Keep. Bu dört kişilik iki zindana Relic silahının görevi doğrultusunda birer kere zaten gireceksiniz ama onun dışında da tekrar tekrar ziyaret etmeniz gerekecek. Özellikle haftada maksimum 300 Mythology Tome kazanabileceğinizi ve Amdapor Keep'in bir kerede 40 Mythology Tome verdiğini düşünürseniz haftada 6-7 kere Amdapor Keep'e girmek istemeniz muhtemel.

Relic göreviniz daha sonrasında sizi **Chimera** ve **Hydra**


Sephiroth pozları vermen seni Sephiroth yapmaz be kardeşim.


46 ve 49. seviyeler arasında görev az olduğundan seviye atlamak için toplaşan FATE grupları


Tomberry King'i özleyen?

- **Tür:** DVO-RYO
- **Yapım:** Square-Enix
- **Dağıtım:** Square-Enix / Aral
- **Sistem:** İdeal
- **Kutulu Fiyatı:** 72 TL
- **Dijital İndirme:** 48 TL (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 16
- **Dahası İçin:** finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_XIV

dövüşlerine sokuyor. Bu iki dövüşe maalesef Duty Finder'dan ulaşamıyorsunuz. Revenant's Toll'e gidip kendinize grup bulmalı ya da yeni grup kurmalısınız. Bu dövüşlere ilk kez girecekseniz kendiniz grup kurmaya çalışmayın tabii. Grup bulmak için de gayet ilkel bir yaklaşımla, SMN LFG HYDRA (summoner looking for group hydra) veya benzeri bir şekilde bağırmalısınız. Status ayarlama ve aratma seçenekleri de var ama pek kullanışlı olmadığından kullanan az. Bu dövüşleri Duty Finder'a eklemediği için de Square-Enix'e sitemlerimi yolluyorum.

Bu iki orta zorluktaki dövüşün ardından ise sırada daha önce ana hikâye sırasında girdiğiniz Primal dövüşlerinin zor versiyonları bulunuyor. Sırasıyla **Ifrit**, **Garuda** ve **Titan** savaşlarına, bu kez 8'er kişilik gruplar halinde giriyorsunuz. Ifrit ve Garuda da orta zorlukta savaşlar. Mekaniklerine alışmak ilk başta zor gelebilir ama iyi bir gruba denk gelirseniz ilk denemenizde bile kesebilirsiniz. Titan ise bambaşka bir hikâye. Zorluğu oyuncular arasında şimdiden efsane olmuş durumda. Zaten bu dövüşe girebilmek için item seviyenizin ortalamasının en az 65 olması gerek ki bu şu anlama geliyor: Ifrit ve Garuda dövüşlerini kendi sınıfınıza ait silah düşene kadar tekrar tekrar yapmalı, zırhlarınızın seviyesini arttırmak için de bolca Philosophy Tome biriktirip Revenant's Toll'deki dükkâna uğramalısınız. Titan'ı yenmeyi başardığınızda item seviyesi 90 olan Relic silahınıza da ulaşmış oluyorsunuz.

Relic silahı görevinizi tamamladığınızda ise önünüzde tek bir endgame içeriği kalıyor: Binding **Coil of Bahamut** (**Bahamut's Coil** olarak da bilinir). Açık ara en zor içerik olan Bahamut Coil, 5 mini zindandan oluşan 8 kişilik bir zindan. Her mini zindan arasında oyununuz kaydediliyor ve daha sonra oradan devam edebiliyorsunuz. Ama pazartesi günleri hepsi sıfırlanıyor. Yani bitirmeye niyetliyseniz bunu 1 haftada yapmalısınız. Bahamut's Coil gerçekten zor ve 90'ıncı seviye item'lar kazanabildiğinizden zorluğunun hakkını veriyor.

Final'lar ve End'ler

Kısacası *FF14*'ün endgame'inde durum şu: sizi çok uzun süre meşgul edecek içerik var ama bu içerik aynı yerleri tekrar tekrar bitirmeye dayalı. Solo bir oyuncuysanız ve birlikte zindanlara girecek bir arkadaş grubunuz yoksa erken sıkılabilirsiniz. Dengeli bir gruba denk gelmeniz de şansa bağlı olduğundan zor zindan ve boss'lara lanet edebilirsiniz. Hele solo DPS olmak gibi bir hataya düşmeyin derim. 4 kişilik zindanlar 1 tank, 1 healer, 2 DPS istiyor (8 kişilikler de bunların iki katı). Ve solo DPS olarak 90 dakika sıra beklediğimi bilirim. Keşke zindanları 5 kişilik yapıp, istenen DPS sayısını arttırıp, zorluğu ona göre ayarlasalar diyeceğim ama pek olası görünmüyor. Ama elbette sıra beklerken başka bir sınıfta gelişirim derseniz bu durum sizin için sıkıntı olmaktan çıkar.

Endgame'in tekrar odaklı olmasından dem vurdum ama tabii *FF14*'ün en güçlü yanlarından biri arkasında Square-Enix gibi büyük bir firma olması. Endgame içeriğinin sürekli zenginleşeceğine kesin gözüyle bakabiliriz yani. Nitekim 17 Aralık'ta ilk büyük güncelleme olan 2.1 yayınlanacak ve oyuna extreme zorluktaki Primal savaşları, free company'lerin ev sahibi olabilmesi, The Wolves Den adında takım bazlı bir PvP alanı ve en önemlisi 24 kişilik bir raid zindan olan The Crystal Tower eklenecek.

Sözün özü, iki ay önce fazla vurgulayamadığım sözü bu sefer daha kesin bir şekilde tekrar dile getirmek istiyorum: DVO'sundan çok bir orijinallik beklemeyen ama güzel ve içerik bakımından zengin bir dünya bekleyenler için en iyi tercih *World of Warcraft*'sa ikinci sırada da artık *FF14* var. Aylık ücret isteyen büyük DVO'ların devri henüz kapanmadı.



Lightning de ara sıra oyunumuza misafir oluyor.


Hydra için yarım saat tank bekleyen zavallı summoner

FFXIV'ÜN EN GÜZEL YANI, OYNARKEN İNSANI SİNİR KÜPÜNE ÇEVİRMEYEN, SAYGILI OYUNCU TOPLULUĞU...



- İçerik açısından çok zengin
- Oyunun geçtiği Eorzea dünyası gerçekten çekici bir yer
- Esnek sınıf sistemi
- Aklı başında ve iyi niyetli oyuncu topluluğu
- Arkasında oyunu güncel tutacak büyük bir firma var

−

- Hikâyesi ve karakterleri fena değil ama bir Final Fantasy oyununa da yakışmıyor
- Endgame'i biraz tekrara dayalı
- Solo DPS olmak zor

8+

SON KARAR
Güzel, zengin ve kalıcı olacağı kesin olan, klasik yapıda bir DVO.

Sunucu Durumu

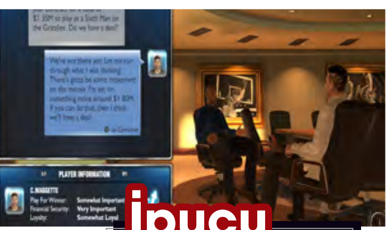
Oyuna Kuzey Amerika sunucularında başlamış, yaşadığım sıkıntıları mesafeye bağlamış, imkân olunca Avrupa'ya geçmiş ve ilk zamanlar sıkıntılarımdan kurtulmuştum. Ama maalesef sunucu doldukça nahoş durumlar yine ortaya çıktı. Hayvani bağlantıya sahip olduğum ofiste sorun yok ama ortalama üstü bir bağlantıya sahip olduğum evde, yoğun saatlerde, geç oluşan NPC'ler, çökmeler gibi sorunlar yaşadım. Ama bağlantının asıl önemli olduğu yerler zindanlar ve oralarda hiçbir sıkıntı yok. En fazla görev alacağınız NPC'nin yanına gidip birkaç dakika oluşmasını beklemeniz gerekiyor, o kadar.

pc ps3 ps4 360 xone

NBA 2K14

Şişman Kadının Şarkısı Bu Sezon Da Çok Popüler

-Noyan Akatlı



İpucu

VC kazandıran Facebook uygulaması NBA 2KMyLife ne yazık ki kapanmış ama IOS için NBA 2K Companion app. Applestore'da mevcut, ücretsiz; günde 2000'e kadar VC (Virtual Coins) kazanabilirsiniz. VC için "Hızlı maç - günün maçı" iyi miktarlar verdiği için oynamanızı öneririm. MyCareer - antrenmanlarının (drills) verdiği VC çok az, NBA blacktopta çok hızlı bir maç yapın 4-5 dakikada bir, kaybetseniz bile 150 VC alacaksınız. MyCareer'de acemiyseniz uzun boylu Center - Athletic ile başlamanızı tavsiye ederim. Başlarda bol bol screen yapıp kısalara sayı attırın, yavaş yavaş dunk, stamina, ribaund özelliklerine yatırım yapın. Guard oynayacaksanız perdeleme üzerinden şut ve pick&roll ler ile asist arayın. Top çalma başlarda zor. Oyungezer çevrimiçi takımımıza (Crew) başvuru için ise PSN'den Noyo_Toys olarak ekleyebilirsiniz beni.

Bu kez nispeten yeni bir anıyla, geçen yıldan bir aile toplantısı ile adımımı atıyorum spor salonuna: Bayramın ilk günü, spora en az benim kadar meraklı amca gelmiş, diğer misafirleri beklerken *NBA 2K13*'e başlıyorum konsolda. Sporsever amca yemek masası "perdeleme" yaptığı için elimdeki gamepadi fark etmiyor ve "Kimler oynuyor, bu saatte maç yayını var mı NBA'de?" diye soruyor. "NBA'in oyunu bu, yeni çıktı, kendi yarattığım basketbolcu ile Houston'da oynuyorum" cevabını veriyorum ve *NBA 2K* serisi oyunla – konsolla ilgisi olmayan bir hayran daha kazanmış oluyor böylece.

Petrovic'in türlü türlü halleri

"2009'dan (PS2 sürümü) beri her yıl en az 200 - 300 saatini verdiğin *NBA 2K*'nın en beğendiğin özellikleri nedir sence?" diye sorsanız işte yukarıda anlattığım olayın anafikrini çıkarıp yazardım cevap olarak. Animasyonlar, top sürüş, top fiziği, sporculara yakın – ağır çekimler, mola aralarındaki şamata, yüksek sesli müzik, ekranda istatistikler, tribünler ve maç sunucularının bir araya gelerek oluşturduğu, spor oyunlarının belkemiği maç atmosferi olabildiğince gerçekçi ve üst düzeyde. Bana inanmazsanız oyunu açtıktan sonra bir süre bekleyin ve tamamen yapay zekâ kontrolündeki "Demo modu"nda bir maç izleyin, naklen izlermiş gibi "Durant 14'te 10 oldu oh oh…", "Pota altını kullanmalı Clippers" diye mırıldanırken bulacaksınız kendinizi.

Pası arabaşlığa indirelim şimdi. Eski Yugoslavya'nın ('91 sonrası Hırvatistan'ın) unutulmaz yıldızı Drazen Petrovic kariyerinin son yıllarını New Jersey Nets'te geçirmişti. "Aynı hareketi aynı maçta asla iki kez yapmaz" sözü kendisi için söylenmiştir. *NBA 2K* serisinin de bence ikinci en önemli özelliği, aynı son yılların *FIFA*'larındaki gibi aynı hareketi, sayıyı aynı maçta göremeyecek olmanız (Derrick Rose istisna, o gerçekte de her maç aynı turnikeyi jet hızıyla beş altı kere atabiliyor). Hücumda ve savunmada her topa farklı kararların ardından farklı pozisyonlar alarak farklı hamleler yapmak zorunda kaldığınız, eğlence ölçütünü hiç de aşağıya çekmeyen bir nevi "yarı simülasyon" spor oyunu haline gelmiştir artık *NBA 2K* serisi. Avrupa basketbolunun en büyük yıldızlarından, 30'una bile gelmeden genç yaşta bir trafik kazası sonucu hayata vedâ etmiş Drazen Petrovic'i anarak kapatalım *NBA 2K*'e genel bakış paragrafını.

O şarkı…

NBA 2K14 için topu elime aldığımda, gözümden önce kulağıma çarptı ilk iyi haber ("ilk" dediysem birçok iyi haber vereceğim diye heveslendirmiş olmayayım da): Geçen yıl alt menülerde, çoğu maç öncesi kliplerinde zırt pırt çıkıp kafa ütüleyen Jay–Z'nin sadece bir parçasına yer verilmiş şarkı listesinde. Kötü sayılabilecek haberlere gelirsem; menülerdeki anlaşılmaz mantık, dolayısıyla kullanışsızlık sürüyor. Ayrıca maç içerisinde, My Career modunda son çeyreğe doğru ayrıntılı söz edeceğim ufak tefek de olsa, hiç olmaması gereken eksikler gerçekten 6. faul sınırında.

Modlara gelen yeniliklere doğru çevirelim topumuzu: Açıkçası hiç oynamadığım Association moduna bu yıl küçük ama önemli bir değişiklik gelmiş; oyuncu potansiyelleri belirli



İki LeBron arasındaki farkı bulun.

düzeylerde sınırlı kalıyor, 2 – 3 sezondan sonra her takımın yarısı süper yıldıza dönüşmüyormuş, kulüplerde yönetimi (transfer, takas vd.) de üstlenmeyi seven oyunculara duyurulur. Duyurmak istediğim bir başka haber; 14 tane Euroleague takımının da katılması, Anadolu Efes ve FB Ülker de dahil olmak üzere. Kadroların geçen sezondan kalması ve bu Avrupa takımlarının sadece hızlı maç, "çevrimiçi arkadaşlarla oyna" modlarında kullanılabilmeleri pota altından kaçırdığı atışlardan biri olmuş oyunumuzun.



Hey dostum bu salona iki MVP fazla...

Saha içindeki gelişmeler de şöyle, yazmam gerektiğini hissettiklerim en azından: Top sürme ve sürerken bacakarasından – arkadan, sağa – sola reverse gibi özel hareketler sağ analog çubukta gene, alkışladığım bir tercih. Geçen yıl şut için sağ analog ile aynı anda sol tetiğe (R2/RT) basıyorduk, bu yıl sadece sağ çubuk ile şut atıyoruz. Şut atma – potaya yüklenerek turnike bırakma ve top sürme – adam geçme hareketlerinin hepsinin sağ analog çubukta olması "Şut atmanı istememiştim LeBron, reverse yapacaktın..." haykırmalarıma neden oldu, alışmam da bir süre alacak gibi. Orta mesafe ve üçlükleri Kare/B tuşuyla, yakın atışları mümkün mertebe sağ analog ile yapmak makul ve iyi bir tercih oldu benim için. Kare/B tuşuyla attığım şutlarda "Zamanlama: Mükemmel - Atış Kalitesi: A+" bilgi notları ile göz göze gelip "Oh, attım" deyip topun çemberden sekmesine de, "Erken Atış – C" ye "Tüh kaçtı" derken şaak diye çemberden geçiverdiğine de şahit oldum. Şut zamanlaması – kalitesi ile isabet oranının uyumsuz olması ilk yarı tam isabet skor yazıp kritik son anlarda çember döven "kaybeden" hayal kırıklığı yaratmış. Serbest atışlarda zamanlamaya yardımcı uyarı notunu da ayarlardan açtığım halde bulamadım, bir eksi puan da buradan gitti yapımcıya. Neyse ki serbest atış antrenman modu başarılı olmuş ve bir süre antrenman yaptıktan sonra atış zamanlamasına alışmam kolay oldu.

BU YIL 14 YENİ EUROLIG TAKIMI DA EKLENMİŞ NBA2K'E. ARALARINDA FENERBAHÇE ÜLKER VE ANADOLU EFES'İ DE GÖRMEK HOŞUNUZA GİDECEK.

Şut atmak için kullanmadığımız R2/RT tuşu artık "Flashy pass" denilen, ilk aklıma gelen örnek, Real Madridli oyun kurucu Rodriguez gibi ters yöne bakarak, bel arkasından vb. atılan "artistik" paslar için kullanılıyor, sağ analoğu pas atacağımız arkadaşa doğru tutarken R2/RT'e basıyor ve oyuncumuzun pas yeteneği yüksekse ve pası alan uzun da smaç yapabilirse spektaküler ağır çekime girmemiz garanti oluyor.

"Yok artık LeBron James" modu

Bir diğer (belki de en önemli) yenilik, "LeBron James'in Muhteşem Kariyeri" olmuş. Ben ilk maçta James Harden'ı ve Ömer Aşık'ı (şaka değil) durduramayınca Miami Heat yolunu bırakıp "Fantasik kariyer" yolundan ilerledim, olabildiğince farklı görev ve koşullarla karşılaşmaktan keyif aldığımı belirteyim. LeBron'un maç boyu oyunkurucu oynamak zorunda kaldığı, asist yapmaya çalıştığımız maç ilginçti örneğin. Basketbolu henüz bırakmamış bir yıldızın kariyerine mod yapmak ve üstüne de zorunlu bir kurgu ile falcı misali fantastik bölüm eklemek riskli bir iş ve başarılı olmuş diyorum yirmi küsur yıllık bir NBA TV takipçisi olarak. TV dedim de, dün akşam izlediğim LA Clippers – Bulls maçında, Derrick Rose'un eksikliğini 2.16'lık pivot oyuncum, New Yorklu Noyo Furious hissettirmezdi büyük ihtimalle. Blake Griffin'e karşı 12 ribaunt aldım, heheyt!

Zamanımın büyük bölümünü harcadığım "My Career"modunda sosyal medya iddiası (bir rakibiniz "Gelecek maç sana 10 sayı attırmam, 2 blok yaptırmam" benzeri hedefler veriyor oyuniçi twitter üzerinden), tek tuşla maça başlamak, geçici yetenek artırıcılar gibi birkaç sevimli, coach'un maç içi geri bildirimlerinin kalkması, performans ödülü VC'ın iyice kısılması gibi sevimsiz yenilikleri de ekleyerek maç sonuna hazırlanayım yavaş yavaş.

Operada kapanış aryasını şişman kadın sanatçının söylemesinden esin ile; NBA'de maçın bitiş düdüğü anlamına gelen arabaşlığa selam çakarak kapanış cümlelerimi aktarayım: Söz ettiğim ve edemediğim irili ufaklı eksiklerine rağmen; bir kısmı yeni nesil konsollara özgü yenilikleriyle, ayrıntılı maç – kural ayarlarıyla birçok basketbol – oyunseverin en az iki – üç modunda uzun saatler ribaund – sayı kovalayacağı bir oyun olmuş *NBA 2K14*. Şimdi acaba NBA Blacktop, sokakta tek pota Noyo – Larry Bird maçı mı çevirsem, günün maçlarından birini mi oynasam yoksa LeBron'un fantastik kariyerine devam mı etsem?



Lebron parkede Jordan'a yetişemeyince sokakta buluştular.

- **Tür:** Spor
- **Yapım:** Visual Concepts
- **Dağıtım:** 2K Sports / Aral
- **Kutulu Fiyatı:** 180 TL
- **Dijital (PC):** 72TL (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 3
- **Dahası İçin:** 2ksports.com/games/nba2k1



- Gerçekçi animasyonlar, akıcı oynanış korunmuş
- Lebron James'in "Fantastik kariyer" modu
- Euroleague takımlarının eklenmesi
- MyCareer bağımlılık yapıcı
- Çevrimiçi Crew modu geri dönmüş
- Müzikler ve spiker yorumları kaliteli

−

- Geçen yıla göre yenilikler yetersiz
- Hafif düzelme olsa da menü gene gereksiz derecede karmaşık
- Sağ çubuk ile dribbling ve şut atma birbirine karışabiliyor
- NBA tarihi ile ilgili sağlam bir arşiv, müze bölümü gene yok

7+

SON KARAR

Önemli yeniliklerinin çoğunu yeni nesil konsola saklamış olsa da, gene başarılı bir basketbol oyunu olmuş NBA 2K14.

WARFACE

Arcade FPS Arayanlara İlaç Niyetine

-Nurettin Tan

İpucu #1

Yüksek noktalara çıkmak ve oradan saldırmak savaşlarda her zaman avantaj kazandırmıştır. Warface'de bu noktalara çıkmak için takım oyunu oynamanız gerekiyor. Başka bir arkadaşınızın yardımı olmadan buralara tırmanamıyorsunuz. Mümkünse tırmanmak isteyen keskin nişancılara mutlaka yardım edin, kazanmak istiyorsanız...

İpucu #2

Plant the Bomb bölümlerinde karşı takım savunmaya çekilmiş sizi bekliyor oluyor (genellikle). O yüzden tek bir noktaya aynı resimdeki gibi takımca yaldır yaldır koşmanın çabucak eşek cennetine gitmekten başka bir faydası yok. Sol tarafta bomba taşıyan adamı yalnız bırakmaları ise başka bir hata. Bana bakmayın, sadece resim çekmek için kuyruklarına takıldım hehehe...

Kabul etmek lazım, biz oyuncular biraz "boş mezar buldun mu içine bile girersin" sınıfından insanlarız. O yüzden ücretsiz oyun gördük mü bala üşüşen arı gibi saldırıyoruz. Aslında çoğunlukla zaman geçirdiğim oyunlara baktığımda aslan payını ücretsiz olanların çektiğini görüyorum ki benim için bu *League of Legends* demek, sizin için *Wolfteam*, *World of Tanks* veya başka bir oyun olabilir. Ama ne demek istediğimi anladınız sanırım, oynanış süresi açısından pazar payının anormal bir bölümünü kapan ücretsiz oyunlar her geçen gün daha da gelişiyor ve oyuncuya daha iyi bir oyun tecrübesi sunmak için çabalıyor. F2P birçok FPS oyunu var lakin çok azı tarayıcı üzerinden oynanıyor ve hiçbiri arkasına Crytek gibi büyük bir yapımcının rüzgarını katmıyor. Kısacası dersimiz: *Warface*, artıları ve eksileri ile (ama sanırım artıları daha fazla).

Betası Rusya ve Çin'de şarıl şarıl oynanırken ve gelen tepkiler "Gerçekten iyi oyun" minvalindeyken bizler burada sabırsızlıkla bekliyorduk. Kapalı beta, beta derken nihayetinde oyun herkes için oynanabilir hale geldi. Oyunu oynamak için hesabınızı yarattıktan sonra her ne kadar tarayıcı tabanlı olsa bile 3.2 GB'lik bir indirme gerçekleştireceksiniz yani kotanız varsa hesaplarınızı ona göre yapın derim. Bundan gayrı pek fazla seçim hakkı tanımayan askerinizin görünümünü ayarlama ekranından sonra savaş alanlarına dalıyorsunuz.

İki türlü oyun oynama seçeneğiniz var, klasik diğer oyuncular ile birbirinizi bir kaşık suda boğmaya çalıştığınız PvP hali ya da aynı adamlarla bir senaryoyu geçmek için A Takımı'nı (ya da Voltron'u hangisini seviyorsanız artık) oluşturmanız gereken co-op modu.

PvP modu aralıksız savaş

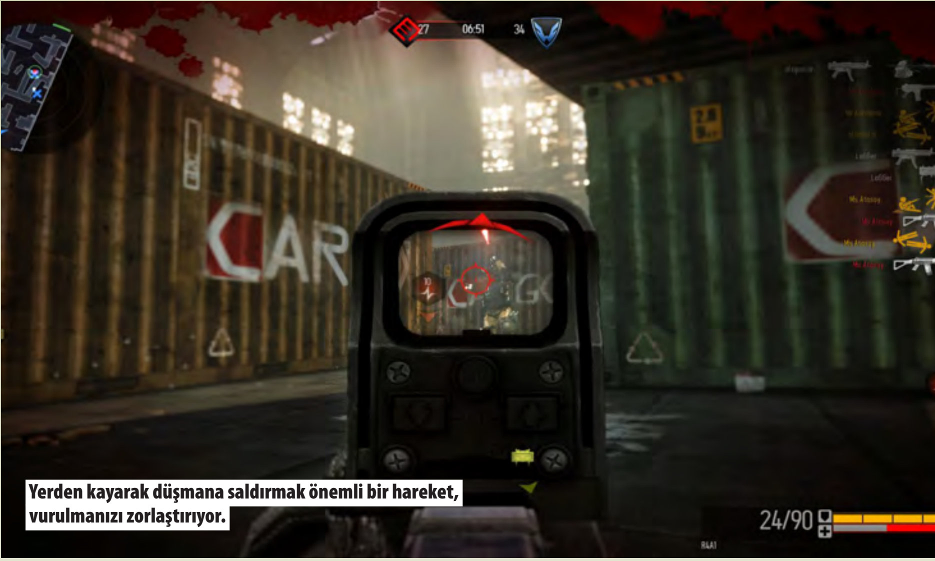
PvP modu için diyebileceğim tek şey *MW2*'den sonra aradığım ama bir daha rastlayamadığım arcade FPS hissine *Warface*'in çok yakın olması. Özellikle benim için bir hezimet olan *COD: Ghosts*'tan sonra savaş hissi *MW2*'den aşağıya kalmayan *WF* gönlümü PvP yönü ile kazandı diyebilirim. Eksikleri yok mu? Elbette var, betadan beri pek bir kuvvetli olan keskin nişancı tüfekleri halen gayet kuvvetli. Seri atış kabiliyetleri ile herhangi birini iki vuruşta ya da yumuşak kafasından vurarak tek hamlede mesafe ne olursa olsun indirebiliyor. Haritaların çok büyük olmadığını düşünürseniz kazandırdığı avantajı tahmin edebilirsiniz. Bunun yerine dolum süresi ile atış süresini biraz uzatsalar daha dengeli olacağını düşünüyorum. Haritalar biraz ufak sayılır ama hepsi iyi dengelenmiş diyebilirim. 8'e karşı 8 kişi oynamak biraz sıkıcı, gerçi harita boyutunu düşündüğünüzde mantıklı bir rakam olarak kalıyor ama daha büyük haritalar ve daha fazla oyuncu sayısı özellikle böyle iddialı bir oyundan beklenen bir hareket.

Hızlı nişan alan kazanır

PvP modları ise az ama yeterli; Team Deathmatch, Plant the Bomb, Free For All ve Storm. İkisini açıklamama bile gerek yok zannedersem. Plant the Bomb'un *Counter-Strike*'tan herhangi bir farkı yok, iki nokta ve o iki noktadan birini havaya uçurmanız o raundu kazanmanıza yetiyor ve ölen kişi oyunun bitmesini bekliyor. Storm ise üç parçaya ayrılmış büyük bir haritadaki önemli merkezleri verilen kısıtlı zaman içerisinde ele geçirme mantığı üzerine kurulu. En mücadele ettirici ve kurşunların havada uçuştuğu oynama şekli diyebilirim. Oynadığınız oyun ne olursa olsun performansınıza göre (ki bu performans ağırlıklı olarak kaç



Aslında hangi düğmeye bastığımı ben de bilmiyorum, o gördükleriniz de Çokonat bomba değil.


Yerden kayarak düşmana saldırmak önemli bir hareket, vurulmanızı zorlaştırıyor.



- Tür: FPS - Yapım: Crytek Kiev
- Dağıtım: İnternet - Sistem: Ekonomik
- Kutulu Fiyatı: Yok - Dijital İndirme: Ücretsiz
- Yaş Sınırı: Belirlenmedi
- Dahası İçin: warface.wikia.com/wiki/Warface

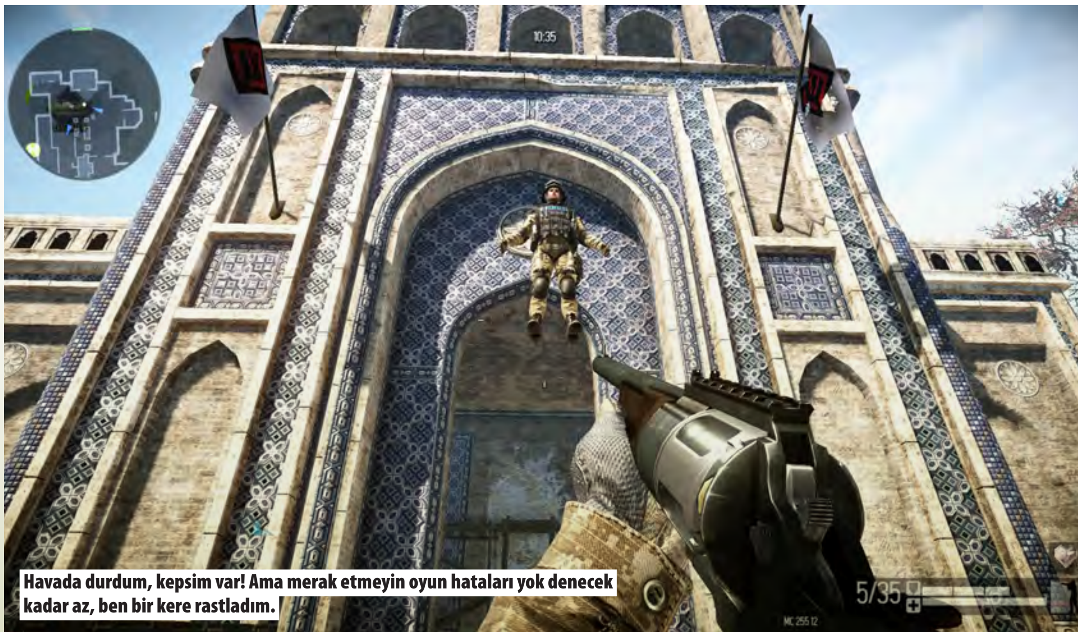
adam öldürüp, kaç defa öldüğünüz üzerinden hesaplanıyor) maç sonunda para ve tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Tecrübe puanı yeni rütbenize gidiyor, para ise hesabınızda birikiyor ve bu şekilde yeni silahları veya mühimmatı satın alabiliyorsunuz. *Warface* para konusunda biraz cimri, ortalama bir silah alabilmek için uzun süre oynamanız gerekebiliyor. Elbette bir oyuna başlamadan önce silah, aksesuar ya da giyim seçeneklerinden birinde karar kılmanız da gerekli çünkü o maçta kazandığınız puanlar, tercih ettiğiniz kategoride toplanıyor. Silah açmak için sürekli silahlara yüklenmeniz gerekli anlayacağınız. Her şeyi açabilmek için bir hayli maç çevirmeniz lazım. Her F2P oyunun bir şekilde para kazanması gerekiyor o yüzden satın alabileceğiniz oyun parası ile bazı silahları erkenden edinebiliyorsunuz. Düşüncelerimi tek bir potada eritmem gerekirse; evet PvP'sini oynamaktan zevk aldım, savaşırken eğlendim.

TAKIM ARKADAŞLARINIZ OLMADAN, TEK TABANCA GİTMEK WARFACE'DE SİZE YARDIMCI OLMAYACAKTIR. BİRBİRİNİZİN ARKASINI KOLLAYIN.

Takım oyunu yoksa co-op bölümleri geçemezsiniz

Oyunun Co-op'u, hatta buna PvE de diyebiliriz, aynı PvP kadar eğlenceli. *Warface* ekibi olarak kötü adamlardan kurulu Blackwood örgütüne karşı harita harita savaşıyorsunuz. Oyunun belirli noktalarında belirli aksiyonlar oluyor ve bunları geçebilmenin tek yolu dengeli bir takım kurarak hep beraber uyum içinde oynamak. Geçmeniz gereken uzunca bir cadde ve sağa sola dizilmiş düşman keskin nişancıları mı var? O zaman sizin de keskin nişancınız olabildiğince dikkatli oynamalı çünkü o caddeyi kolay kolay geçebilecek başka bir birim bulunmuyor. Medic iseniz savaşmaktan daha çok yaralanan arkadaşlarınızı iyileştirmeye odaklanmalısınız mesela. Bazı bölümlerin sonunda ise bölüm sonu canavarı diyebileceğim büyük abiler çıkıyor. Hepsinin zayıf bir noktası var ve sabırla düzgün bir strateji uygulamazsanız sizi paketleyip ailenize geri gönderiyorlar. Siz bir haritayı ne kadar iyi bilirseniz bilin her seferinde yeni oyuncularla birlik kuracağınız için onların verdiği tepkileri bilmediğinizden daha haritanın başında çok zorlanabiliyorsunuz.

Peki en önemli soru geliyor. *Warface* gavurun *pay to win* yani "ödeyen kazanır" dediği tarzda bir oyun mu? Bir bakıma öyle denilebilir çünkü tecrübe desteği satın alan oyuncular daha hızlı seviye atlayabiliyorlar bu da daha iyi silahlar demek çünkü silahlar arasında özellikle saldırı tüfeklerinde önemli bir fark var. Ama bu demek değil ki oyun dengesiz, her önüne gelen sizi ördek gibi vuruyor. *Warface* bir başka F2P FPS olan *Tribes*'dan çok daha iyi diyebilirim. *Planetside 2* savaş alanı büyüklüğü açısından çok üstün olmasına rağmen, *Warface* de sunduğu eğlence açısından en az *Planetside 2* kadar beni oyaladı. Yani diyeceğim şu ki; F2P bir FPS arıyorsanız ve hatta sistem dostu olması (*Planetside 2* pek sistem dostu değil) sizin için çok önemliyse hiç çekinmeden *Warface*'te tetik çekmeye başlayın, eğlence garantisi veriyorum.


Havada durdum, kepsim var! Ama merak etmeyin oyun hataları yok denecek kadar az, ben bir kere rastladım.

İpucu #3

Medic ve Engineer sınıflarını belirli seviyeye ulaştıktan sonra açabiliyorsunuz. Ve açmak için o sınıfın eğitim görevlerini gerçekleştirmeniz gerekiyor. Bunu yaptıktan sonra belirli bir süreliğine kullanmak için ekipman veriliyor. Bunları ne yazık ki bir gün kullanabiliyorsunuz ama tadı damağınızda kalıyor. Tamamen açmak için daha çok oynamalısınız.





+

- Arcade oyun tarzı başarılı
- Co-op bölümleri gaza getiriyor
- Tarayıcı tabanlı olmasına rağmen grafikler gayet iyi

–

- Paralı tecrübe puanı bonusu alanlar sizden birkaç adım önde
- Maçlarda oyuncu sayısı az
- Oynayacak sunucu zor bulunuyor

7

SON KARAR

Dengeli PvP ve zevkli co-op ile F2P FPS'ler arasında ön sıralarda.

xbox one

FORZA MOTORSPORT 5

Konsol ortamındaki en iyi yarış simülasyonu -Göktuğ Yüksel

Aylardır, yıllardır beklediğim yarış oyunu en sonunda piyasaya çıktı, oyunu çalıştıracak olan alet de piyasaya çıktı, ben de ailenizin hızlı yaşayan yazarı Gök++ olarak oyunu aldım ve sizler için incelemeye koyuldum arkadaşlar. Evet... Forza 4, 2011'de piyasaya çıkıp, bence simülasyon artı birazcık da olsa arcade dünyasını alt üst etmişti. Şahsen bence Gran Turismo 4'ü, 5'i falan ekarte etmişti. Bir kere oyunda ruh vardı, ruh. Gran Turismo gibi "işte menü, işte araba, işte parkur, hadi yarışın" monotonluğu yoktu. İşte iki sene bekledik ve Forza 5'e kavuştuk. Tabii "abouv, lan bu screenshot mı yoksa gerçek resim mi" şeklinde kafa karıştırıcı screenshotlar ile de iyicene heyecan yaratmıştı oyun. Açıkçası ben Xbox One'ı beklediğimden çok Forza 5'i bekliyordum... İşte en sonunda oynama imkanı buldum ve fikirlerimi sizlerle paylaşmak istiyorum.

Kısaca şunu söyleyeyim, oyun bence konsollar için piyasadaki en iyi simülasyon oyunu arkadaşlar. Yani şu anda alternatifi bile yok, haftaya GT6 çıkacak ama Forza 5'in yanına yaklaşabileceğini sanmıyorum. Grafikler bomba, sürüş motoru bomba, gerçekçilik bomba, sonuç olarak oyun bomba.

Şimdi direkman oyuna geçiyorum. Diski yepisyeni Xbox One'ıma takar takmaz enteresan bir sürpriz ile karşılaştım. Oyun 6.5 GB'lık bir şey indirmek istedi. Dedim lan acaba bizim disk boş mu çıktı diye. Yani bunlar ne yaptılar da 6.5 GB'lık bir dosya indirmek zorunda kaldık anlamadım. İndirme işi başladıktan yaklaşık 10 dakika sonra oyun oynanabilir hale geldi. Arkaplanda da dosyanın geri kalanı indirilmeye devam etti.

Arayüz ve sunum

Oyunun genel sunumu biraz Gran Turismolaşmış gibi geldi bana arkadaşlar. Yani bir solgunluk, bir cansızlık var menülerde falan. Nasıl ki GT böyle sanki zoraki gelin gibi





Resmi bir Formula 1 deneyimine benzemese de, değişik bir tat...



bir görünüm içinde, Forza 5 de bence biraz öyle olmuş. İşte sakin bir şekilde size bakan menü kutucukları var. Kariyerinize başladığınızda şampiyonaların tanıtımı ve gaza getirmeler, laf esprileri falan Top Gear ekibi tarafından yapılıyor. Onun dışında yarış aralarında bir bayan arkadaş "şimdi İngiltereden çıkıp, Amerika'ya gidiyoruz" şeklinde monoton laflar ediyor. Yani oyunda sunumu pek beğenmedim ben.

Araçlar

Neyse. Oyuna baktığımızda 200 adet araba olduğunu görüyoruz. Bence yeterli bir miktar. Gerçi Forza 4, 400 adet araba ile piyasaya çıkmıştı. Ama 200 de fena değil. Zaten bunları satın alabilmek için ekran karşısında saatlerce yarış yapmak durumundayız. Ancak sakat bir durum var. Oyun çıkar çıkmaz adamlar "aha bunlar da DLC'ler beyler, hadi cüzdanlar çıksın piyasaya" olayına girmişler. Yahu oyun zaten yeni çıktı, koysanıza o Ferrari pack'i oyuna. Zaten dünya kadar para veriyoruz oyunlara, ekstra arabalara ay başı 10 dolar istemeye utanmıyorlar mı bunlar anlayamadım. Oyunda Bugatti Veyron oynanabilir değil mesela. İlk önce 3 dolar verip satın almanız lazım. Böyle saçmalık mı olur ya. Ayrıca oyunda sansasyonel alet C7 Stingray yok... Ne bileyim abi, dediğim gibi "hocam, hele bir oyunu satışa çıkartalım, DLC'leri güzelcene iteleriz millete" fikrini desteklemiyorum. Arada sırada elbette DLC'ler olsun, oyuna renk katsın, ama oyundaki esas araba sayısını az tutup, sonradan her ay 10 araba piyasaya sürülmesi bence milleti kazıklamaya çalışmaktan başka bir şey değil.

YARIŞ OYUNLARINDAKİ EN ÖNEMLİ ETKEN SÜRÜŞ ZEVKİDİR. FORZA TEK KELİME İLE MÜKEMMEL OLMUŞ. HER ARACIN KENDİNE HAS BİR HİSSİYATI VAR

Sürüş zevki

Her yarış oyunu incelememde bu konudan bahsederim, çünkü bence yarış oyunlarındaki en önemli etken bu. Şunu söyleyebilirim ki, Forza tek kelime ile mükemmel olmuş. Sonuçta ben de profesyonel yarış pilotu falan değilim ama yavaşından hızlısına, ucuzundan pahalısına kadar bir sürü arabayı gerçek hayatta sürme şansını yakaladığımdan dolayı (BMW test drive'ları sağ olsun ehuehuhe) şunu söyleyebilirim ki oyun dehşet olmuş. Yani burada ne desem boş. Direkman 10 üzerinden 10 veririm. Ayrıca her aracın kendine has bir hissiyatı var. Yani mesela ben ilk olarak bir tane BMW aldım oyunda, işte orta kalite, ne hızlı, ne yavaş. İçinde o klasik BMW kokusu yoktu maalesef tabii, artık o bir sonraki nesile kaldı. :) Sonrasında bir tane Shelby GT500 çaktım ve araba fren özürlü idi. Yani akşamdan frene basmaya başlarsanız, sabaha anca duruyor araba. Sonrasında para biriktirdim ve en delisi olduğum marka olan Mercedes'lere daldım, bir tane C63 çaktım. Bütün bu arabaların huyları birbirinden çok farklı idi. Bunu da harika yapmışlar. Tabi oyunu sadece 2-3 gün oynadım dergiye yetiştirebilmek için, o yüzden henüz Lamborghini veya o

Grafik konusunda oyun, 2013 itibarı ile olayı bitirmiş durumda





NABER LAN CEREMİ!

Oyun başlar başlamaz, artık bir fenomen haline gelmiş olan ve milleti verdiği bir takım demeçlerle kıllandırmaya devam eden Jeremy Clarkson'ın sesi eşliğinde güzel bir açılış filmi ile karşılaşıyoruz. Bu abimizin sesi ve o meşhur İngiliz aksanı yeteri kadar gaza getirici zaten, valla adam bana üniversite sınavı zamanında bu sesle Biyoloji, Kimya dersi falan vermiş olsaydı, şerefsizim şimdiye Atom Mühendisi falan olmuştum. O derece gazlayıcı yani. O yüzden Jeremy abinin ve de ekibinin, yani Top Gear'ın diğer iki vazgeçilmezi olan James ve Richard abilerimizin de oyunda olması bence harika olmuş. Tabii Top Gear test parkuru falan da var oyunda. Yani hatırlarsanız GT 5 ile bir anlaşması vardı Top Gear'ın şimdi Forza 5 ile olmuş, güzel de olmuş. Gerçi Jeremy abimiz Forza 4'te de vardı...

profesyonel yarış arabalarından falan alacak kadar para biriktiremedim ancak eminim onların da kendilerine has karakteristikleri vardır. Bu konuda oyunda her şey mükemmel olmuş.

Ancak son bir şey eklemem gerekirse, oyunda hasar olayının yarıştan sonra herhangi bir şeye etki etmemesi biraz gerçek dışı olmuş. Yani mesela hasarları kapatsanız bile sonuçta araba haşat olabiliyor, sadece hala sürülebilir halde oluyor. Yarış bittikten sonra arabayı sanki Destruction Derby'den çıkmış gibi görüyorsunuz, ama bir sonraki yarışta herhangi bir para ödemeden araba yenilenmiş oluyor. Bazı yarış oyunlarında aldığınız hasara göre arabayı tamir parası da veriyorsunuz, bu oyunda da öyle bir şey olsaydı biraz daha gerçekçi olurdu. Çünkü mesela bu durumda virajlara hızlı girerken "amaaan, hoca zaten orası ana baba günü oluyor, yavaşlayan adam çok, bodoslama dalarım o viraja, birilerine çarparak yavaşlarım, fren yapmaya lüzüm kalmaz" moduna girebiliyorsunuz. Böyle bir Drivatar görürseniz nikine iyi bakın ben olabilirim, zira arada sırada hakikaten bu yöntemi kullanmak zorunda kalabiliyorum. Oyunda bu tür dalışlarda Y tuşuna basarak geri sarma var ama ne kadar çok geri sardırırsanız yarış sonunda kazandığınız paradan o kadar çok kesildiği için ben pek kullanmamaya çalışıyorum bunu. Çünkü yüzde usulü. Bir keresinde baya bir kullandım da %10 falan para ödedik geri sarmaya. Daha fazla sardırsak demek ki herifler kapımızı çalıp bizden para isteyecek, hatta arabayı elimizden alıp evi de icraya falan verecekler.

Onun Arabası Var, 1000 Tane

Geçenlerde Gran Turismo 6'nın araba listesi açıklandı da, neymiş efendim 1000'den fazla araba varmış. Geçen sefer de böyle demişlerdi, arabaların çoğu Gran Turismo 4 kalitesinde idi... Premium arabalar çok azdı. Abi herifler aynı arabanın 24 değişik versiyonunu yapıp "değişik araba" diye millete kakalıyorlar. Oturdum saydım, 44 tane mi ne Nissan Skyline vardı ya. Saçmalıktan başka bir şey değil, oyun oyun olmaktan çıktı, resmen Japon arabaları reklamına dönüştü zaten. 19 tane Mazda RX7'yi ne yapayım ya ben...

Drivatar

Forza 5, en büyük sükseyi "bizde yapay zekâ yok, gerçek kişilerin yarış karakteristiklerini yansıtan Drivatar'lar var" fikri ile yapmıştı. Zaten E3'de de oyunun yapımcıları ile yaptığım sohbetlerde adamlar en çok bu özelliği göz önüne çıkartmaya çalışıyorlardı. Şimdi enteresan bir şey bu aslında, daha mı iyi, daha mı kötü anlayamadım. Şimdi bu Drivatar olayı şöyle, oyunda 10 tane falan yarış tamamladıktan sonra oyun sizin sürüş stilinizi algılamaya başlıyor, sizin için Drivatar diye bir şey yaratıyor. Sizin tarzınızı taşıyan bu eleman, siz Xbox'ınızı kapattığınızda dahi yarışlar yapıyor, diğer kişilerin yarışlarında sizi temsil ediyor, hatta sizin adınıza para (kredi) bile kazanıyor. Hoş bir olay. Ama sizin yaptığınız yarışlarda diğer kişilerin Drivatar'ları bazen sıkmaya başlıyor. Dan dun süren çok var ve de bence bu olay bir yapay zekâ kadar iyi değil. Çünkü mesela bazen yapay zekâ sürücüler agresif olabiliyor, önünüzü kapatabiliyor, geçmenize izin vermiyor, spin atıyor falan... Drivatar'larda böyle şeyler olduğuna şahit olmadım ben.



Forza Vista'da da olsa, alırsın Ford, olursun lord!

Parkurlar

Valla arkadaşlar parkur sayısında da Forza 5 geriye gitmiş. Forza 4'te çıktığında 27 parkur vardı, bu oyunda ise sadece 14 parkur var. Sanırım yine ittirecekler yakın tarihte DLC'ler ile... Örneğin bence dünyanın en meşhur pisti olan Nürburgring nasıl olmaz oyunda ya? Anlayamadım. Hadi tamam, zaten sağa sola geçirmeden o pisti turlayamıyoruz ama yine de bu kadar ünlü bir pistin olmamasına anlam veremedim. Corvette C7 yok, Nürburgring yok... Neyse, artık DLC'lere bakıp, paketleri beğenirsek oyunu zenginleştireceğiz, her ay oyunu yeniden oynamak için sebep çıkacak... (Polyanna modumu açtım)

Grafikler

Bu parkur yokluğunu unutup elimizdeki parkurlara bakarsak her şeyin çok güzel ve gerçekçi, çok detaylı modellendiğini görüyoruz. Bazen parkurdaki bariyerlere falan geçirdiğimizde kaplamaların o kadar da iyi olmadığını görüyoruz. Ama mesela yarış bittiğinde potansiyel olarak haşat olmuş arabamıza baktığımızda modellemelerin ve de hasar motorunun, detayların ne kadar kaliteli olduğuna da şahit oluyoruz. Parkur detayı bir harika ya. Özellikle o İsveç Alplerine bayıldım. Yemin ediyorum insan özellikle bu tür Avrupa mekanlarını gördükten sonra kendi yaşadığı yere lanet ediyor. Ne kadar güzel yerler bunlar ya, vallahi GTA usulü arabayı kenara çekip, dışarı çıkıp temiz hava alasım geldi. O derece güzel yapmışlar. Hatta orada şöyle çimene yayılıp, ekmek arası beyaz peynir ve taze domates falan ne güzel olurdu lan. Tepede teleferikler falan var, ona bineceksin, sonra snowboarding yapmaya gideceksin. Sonra normal hayata dönüp inceleme yazısına devam edeceksin, yarın kalkıp ofis ortamında işe gideceksin falan... Sonuç olarak grafikler bomba olmuş ve Forza da artık 1080p'ye geçtiği için çok mutluyum... Forza 4 720p idi ancak 1080p'ye upscale ediliyordu, Forza 5 direkman 1080p ve 60hz. Muhteşem...



PARKUR DETAYI BİR HARİKA, ÖZELLİKLE İSVEÇ ALPLERİNE BAYILDIM. VALLAHİ GTA USULÜ ARABAYI KENARA ÇEKİP, DIŞARI ÇIKIP TEMİZ HAVA ALASIM GELDİ

Ses ve müzik

Bu konuda da ikiye bölündüm. Ancak karpuz gibi değil, daha ziyade çilek gibi, yani tam ortadan ikiye değil. Çünkü benim için daha önemli olan şey ses efektleri idi, ve de bu konuda oyun muhteşem. C63'yi çakıp o muhteşem V8'i duydum ya, o bana yeter. Müzikler dandik maalesef arkadaşlar. İlk iş o yarış içi müziği kapattım ben zaten, ancak o da bir garip olaya yol açtı. Yarış bittikten sonra ne ses geliyor, ne müzik geliyor, karşınızda yaklaşık 15-20 saniyelik bir sessizlik hakim oluyor. Napıyoruz saygı duruşunda mı duruyoruz onu da anlamadım da bu tür şeyleri nasıl düşünemediler anlayamadım. Ha bir de bazen yarışta açık ara önde olmama rağmen sağ taraftan fazladan motor sesi geldiğine şahit oldum. Yamauchi'nin hayaleti mi musallat oldu oyuna nedir anlamadım...

Sonuca gelelim

Arkadaşlar, bu yazı iki sayfalık inceleme yazısı olacaktı, ancak ben biraz coştum yine, sevdiğim, beğendiğim oyunları yazmaya doyamıyorum. Ancak yerimizi aştık. O yüzden lafı da fazla uzatmayayım, yazının başında dediğim gibi, bence konsol ortamındaki en muhteşem yarış simülasyonu oyunu bu. PS3 için haftaya Gran Turismo 6'yı alıp deneyeceğim, ona da bakacağız, fazla yarış oyunu göz çıkarmaz, ama şunu söyleyebilirim ki Xbox One için en muhteşem oyun bu şu anda. Ryse zaten fiyasko çıktı, o yüzden olur da Xbox One alırsanız, almanız gereken ilk oyunun Forza 5 olduğunu düşünüyorum. Drivatarlarımızın bir gün buluşması dileğiyle...



Foto-gerçekçilik dedikleri şey bu olsa gerek

Tür: Yarış **Yapım:** Turn 10 **Dağıtım:** Microsoft **Kutulu Fiyatı:** 60$ **Dijital İndirme:** Xbox Live
Yaş Sınırı: Yok **Dahası İçin:** www.forzamotorsport.net

FORZA VISTA

Forza Vista'nın ne olduğunu bilmeyen arkadaşlar için kısa bir açıklama geçelim: sahibi olduğunuz arabalar garajınızda emrinize amade olarak keşfedilmeyi bekliyorlar. İnanılmaz detaylı, inanılmaz gerçekçi bir şekilde yapılan bu sunum, benim gibi araba manyakları için biçilmiş kaftan. Arabanın içini dışını incik cıncık edebiliyorsunuz. Her şey ultra detaylı ve tek kelime ile süper... Forza 4'de sadece belli sayıda araçlarda Autovista moduna girebiliyorduk, bu oyunda ise bütün arabaları bu detayla kurcalayabiliyorsunuz. O yüzden bu özellik oyundaki düşük araba sayısına olan sinirimi tepemden indirdi, vücudumun ortalarında bir yerlere koydu. Aaaah, o hiç bir zaman sahibi olamayacağımız arabaları sanki "gerçekten sahip olmuş" gibi incelemek yok mu, çok güzel, çok...



- Grafikler
- Sürüş motoru
- Eğlence faktörü
- Hemen hemen her şey

—

- Araba sayısı az
- Parkur sayısı az
- DLC açgözlülüğü yapılacak gibi

8

SON KARAR
Konsoldaki en iyi yarış simülasyonu oyunu! Yeni konsol aldırtır mı? Bence aldırtır... Forza, Forza 5!

pc ps3 ps4 360 xone wiiu

YELKENLER FORA -NURETTİN TAN

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

KENWAY NESLİNİN MACERASINA PC'DE DEVAM ETMEK İÇİN SEBEPLERİNİZ VAR.



Bazı oyunlar var, herkes tarafından ağır şekilde sevilmesine rağmen nedense ben pek ilgi göstermiyorum. Bunlardan biri *Assassin's Creed* idi. Serinin ilk oyunları çıktığında dövüş sistemini çok sıkıcı bulduğumdan bitirmeden bırakmıştım. Ama yavaş yavaş çevremden oyunun hikâyesinin detaylarını duydukça müthiş derecede merakımı kabartmaya başladığını da belirtmem gerekli. Velhasıl Amerikan Bağımsızlık Savaşı ilgimi çeken bir konu da olduğundan *AC3* gazına gelip oyunu bir hayli oynadım (ve gerçekten de Assassin'ler olmasa bile iç savaşta Tapınakçı ve Mason rolü vardır). *Black Flag* haberleri ilk çıktığında da hiç üstüme vazife olmadan "*Korsandan suikastçı mı olur yahu?*" dedim. Ne yalan söyleyeyim benim beklentim farklıydı; Japonya'ydı, ninjaydı hatta konsept de şak diye otururdu çünkü Japonya kendine kapalı bir İmparatorluk iken ABD'nin tecavüzü sonrasında sınırlarını açmak zorunda kalmıştı, vesaire... Derken **Edward Kenway** geldi ve ben kendimi *AC4*'ü yüklerken buldum.

Demem o ki, sıkı bir takipçisi olmamakla birlikte seriye saygı duyan bir yazarın kaleminden *AC4*'ün incelemesini okuyacaksınız. Bunun oyunu almak konusunda sürüncemede kalanlar için iyi bir fırsat olacağını sanıyorum. Öncelikle; "Hem PS3'üm var hem de PC'm, ama *AC4*'ü hangisine alacağımı bilmiyorum" mu diyorsunuz? Bu tür oyunları konsolda oynamayı sevmeme rağmen grafik farkı yüzünden PC'yi tercih etmenizi öneririm. Neden derseniz; çünkü *Black Flag* tam bir ayrıntı çılgınlığı. Sunduğu atmosfer, adalar tam bir görsel ziyafet ve o masadan karnınız doyarak kalkmak istiyorsanız en doyurucu tercih PC oluyor, şefin tavsiyesi.

Tesadüfen Assassin

Şimdi yazacaklarım az da olsa spoiler içeriyor. *AC3* ile ana hikaye bitmesine rağmen **Animus** kullanımı **Abstergo** adlı şirketin elinde daha da gelişiyor. Edward Kenway yani korsan karakterimiz tesadüf eseri bir Assassin ile karşılaşıyor ve onu öldürüyor. "Oha!" tepkilerinizi duyar gibiyim ama Assassin olan adamın yaralı olduğunu da varsayarsak olayı bir miktar mantık kalıbına sokabiliriz. Fakat **Connor**'ın *AC3*'te yıllar boyunca aldığı eğitimden sonra Assassin olduğunu düşünürseniz, Kenway'e vahiy gelir gibi suikastçı yetenekleri geliyor. Bir kaç gün içinde diğer suikastçıları öldürecek seviyeye ulaşıyor ki bu da oyun ile ilgili söyleyebileceğim tek mantıksız ve negatif durum (Ubisoft sonradan bunu da mantıklı bir çerçeveye oturtur mu bilmem). Kenway'i asıl dünyada yöneten kişi ise *AC3* ile alakalı olaylara karışıyor, yani sürprizler ve soru işaretleri...

Benzersiz mavi yolculuk deneyimi

Black Flag "Korsandan Assassin mi olur?" tepkisini doğrularmış gibi oyun boyunca sizi bir suikastçıdan daha çok korsan gibi hissettiriyor. Geminizin savunmasını ve saldırısını güçlendirmeniz, yelkenlerini ya da pruvasını (ön kısmı) dekore etmeniz, mürettebat bulmanız, gemiyi yanaştırdığınız koya mürettebatın hoşlanacağı binalar kurmanız. Bunlardan biri genelev ama oyunda ismini kibarlaştırıp *dansevi* yapmışlar. Gene mürettebatınız için taverna kurmanız çok ince ayrıntılar ve deniz savaşlarından dönüp kendi limanınıza demirlediğinizde kendinizi evinize dönmüş gibi hissettiriyorlar.

Deniz savaşları oyunun bir diğer önemli çekirdeği ve şimdiye kadar başka hiçbir oyunda yaşamadığınız tecrübeyi tattıran bir ayrıntı. *AC3* ile ucundan biraz deniz savaşı koklamıştık ama zamanımızın çoğunu açık sularda yelken açarak geçirmek gerçekten çok farklı. Gemiyi kullanmak, kullanırken mürettebatın söylediği şarkıları dinlemek, birbirinden güzel adaların arasında arkanıza rüzgarı katmak ve türlü güzel manzara izlemek... Başka gemilere saldırarak taşıdıkları malları ele geçirmeye çalışmak, gemiyi batırmadan düşman gemisine yanaşmak ve bordalayarak kılıç kılıca savaşmaya başlamak... Daha ne isteyebilirsiniz ki? Ve tüm bu yaptıklarınız sizi bir korsan oyunu oynadığınızı düşündürecek emin olun. Arada bir ana hikâyeye döndüğünüzde Assassin olduğunu hatırlıyorsunuz o kadar. Ne kadar dehşet verici bir korsan olursanız diğer oyuncular arasındaki sıralamanızın artması ise ilginç bir detay.





Kendimi daha fazla korsan hissetmek istediğim için bu elbise daha uygun geldi. Korsan modası.

BLACK FLAG BİR ASSASSIN OYUNUNDAN ÇOK BİR KORSAN OYUNU. BUNU GÖZARDI ETMEYİN DERİM.

Küme küme adalar, Havana

Hazine aramadığım ya da ticaret gemisi avlamadığım zamanlarda bol bol karaya ayak bastım. Etrafım ada kaynıyor, istediğim bir tanesine demirledim. *AC3*'ün o daha yeni ayakları üzerinde durmaya çalışan, gecekondu vari, iç karartıcı göçmen kasabalarının yanında adalardaki kentler ve kasabalar o kadar canlı ki çoğu zaman ana görevi unutup, sokaklarda gezmeye ve gizli bölümleri keşfetmeye çalıştım. Çok fazla oyun oynamanın ve yaşın da getirdiği dezavantajdan dolayı artık oyunlardan kolay kolay etkilenmiyorum derken uzun bir aradan sonra ilk defa bir oyunun sunduğu atmosfer beni içine çekti, resmen heyecanlandırdı.

Korsan hayatınıza ara verip suikastçı kimliğinize bürünmek isterseniz haritada kurukafa ikonu ile işaretlenmiş suikast görevlerini kabul edebilirsiniz. Ya da Templar avınıza çıkabilirsiniz ki her birini öldürünce bir anahtar alıyor ve onlar ile Templar Pirate kostümünü açıyorsunuz. Aynı şekilde sizi uzak mesafeli saldırılardan koruyan Maya Zırhı kostümü ise bütün Maya tabletlerini bulunca açılıyor.



ipucu

Artık sadece insanları takip etmiyoruz. Koca gemimiz ile görev icabı kuyruğuna takılmamız gereken gemiler var. Sol aşağıdaki pusulada başka gemilerin görüş açılarını sarı bir koni olarak görebilirsiniz. Bu sınırın içine girer ve zamanında çıkamazsanız o gemi sizi görmüş ve saldırmaya başlamış oluyor. Takip görevlerinde çok dikkat edilmesi gereken bir husus.



Oyunun dövüş mekaniklerinde hâlâ bir değişiklik yok. Düşmanlar teker teker saldırmaya devam ediyor. Sanırım buna alışmak zorundayız. *Black Flag*'in çoklu oyuncu deneyimi iyi şeyler hedeflenerek hazırlanmış ama sanırım en azından PC'de belirli düzenlemelerin yapılması gerekli. Bağlantı kopmaları, bir türlü başlamayan maçlar bir hayli can sıkabiliyor. **Game Lab**, gibi kendi görevinizi kendiniz yaratma ve diğer oyunculara bu modu sunma olanağı önemli bir adım.

Assassin's Creed 4: Black Flag PC'de almaya değer mi? Kesinlikle değer, özellikle grafik anlamında yaşayacağınız tatmin tek başına bir sebep. Edward Kenway gibi macera ruhlu ve anavatanı Wales olan (Welchçe bence dünyanın en güzel dilidir), hem korsan hem de Wales'a özgün bir aksanla İngilizce konuşan farklı bir karakter yönetmek ikinci sebebiniz olabilir. Üçüncüsü ise büyük deniz savaşları ve benzersiz atmosfer. *Black Flag* fena gönlümü çaldın, bir gün *AC* serisi için böyle bir inceleme yazacağım aklımın ucundan geçmezdi. *AC5*'i şimdiden merak ediyorum...

ipucu

Bir geminin taşıdığı bütün erzağa el koymak istiyorsanız onu batırmadan yanına yanaşmalı ve adam çıkartmalısınız. Savaş ne kadar uzun olursa tayfalarınız da o kadar fazla ölüyor o yüzden oyalanmadan karşı tarafı haklamaya bakın. Yüksek rütbeli askerlerle uğraşmak yerine ufakları aradan çıkartarak zamandan kazanın çünkü sayıları azaldığında kendiliğinden teslim oluyorlar.



- Açık denizler, oyunun üstündeki tozu silmiş
- Oyun pakete sığmamış resmen, içerik taşıyor
- Nefes kesen çevre atmosferi



- Hiç değişmeyen dövüş mekaniği
- Çoklu oyuncu hataları
- Kenway'in bedavadan Assassin olmasını hazmedemedim



Gizlilik içinde görev bitireyim derken, duvarlarda maymun olmak...

9

SON KARAR

Deniz savaşları ve korsanlar Assassin's Creed'e yepyeni bir tat getirmiş ki serinin asıl ihtiyacı da buydu.

Tür: Macera **Yapım:** Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft / Aral İthalat **Sistem:** Ekonomik **Kutulu Fiyatı:** 75 TL **Dijital İndirme:** 60TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası için:** http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin's_Creed_IV:_Black_Flag

Deadfall Adventures

Kamçısız da olur... - M. İHSAN TATARİ

Kimdir?

Allan Quatermain, H.R. Haggard'ın 1885'te kaleme aldığı "Kral Süleyman'ın Madenleri" adlı bir macera kitabının baş kahramanıdır. Afrika'da yaşayan ve bir İngiliz olan Quatermain kadim krallıkların harabelerinde dolaşan, tuzaklarla dolu mezarlıklarda hazine arayan ve buraları koruyan doğaüstü yaratıklarla çarpışan efsanevi bir avcıdır. Özellikle ateşli silahlar konusunda çok yeteneklidir ve uzun menzilli bir tüfekle hedefini mesafe tanımadan vurabilir.

Bugüne dek yirmiye yakın kitabı yayınlanmıştır. Son zamanlardaysa Alan Moore'un The League of Extraordinary Gentlemen adlı çizgi-romanıyla eski popüleritesini tekrar kazanmıştır.

Karanlık mağaralar, tuzaklarla dolu dehlizler, kadim uygarlıkların yıkıntıları... Aklınıza kaçınılmaz olarak *Indiana Jones* geliyor, değil mi? Beyazperdedeki macerasına ilk kez 1981'de çıkan bu efsanevi kahramanın hepimizin kalbindeki yeri o kadar ayrıdır ki bugün bile onu andıran veya filmlerinin havasını yansıtan bir şeyle karşılaştığımızda heyecanlanmadan edemiyoruz. Peki Indiana Jones'un da başka bir kurgu karakterden, efsanevi avcı **Allan Quatermain**'den esinlenerek tasarlandığını biliyor muydunuz? İşte *Deadfall Adventures* bizi evrene, Quatermain ailesinin maceralarına davet ediyor.

Hitler'in Artifact Koleksiyonu

Deadfall Adventures'de (DA) Allan Quatermain'in torunu olan James Lee Quatermain'i yönetiyoruz. 1938 yılındayız. James de tıpkı büyük büyükbabası gibi bir maceraperesttir, ateşli silahları kullanma ve bir şeyleri havaya uçurma konularında da üstüne yoktur. Ama o doğaüstü olaylara zerre kadar inanmamaktadır. Ayrıca parasını tutumlu harcama konusunda da son derece başarısız biridir James; zira boğazına kadar kumar borcuna batmış durumdadır.

Derken günün birinde, eskiden meslektaşı olan Jennifer Goodwin çıkagelir ve kadim bir Mısır tapınağına girebilmek için James'ten yardım ister. Jennifer'ın anlattıklarına bakılırsa bu tapınak "Atlantis'in Kalbi" isminde, kadim ve çok güçlü bir nesneye ev sahipliği yapmaktadır. Dahası meçhul bir Nazi birliği de Hitler'in zaferini garantilemek için bu nesnenin peşindedir, bu yüzden ellerini çabuk tutmaları gerekmektedir. James ne bu nesnenin "sözde" güçlerine ne de Nazilere aldırış etmektedir elbette; fakat paraya ihtiyacı vardır. Sonuçta alt tarafı bir tapınağa girip o nesneyi bulacak, sonra da dışarı çıkacaklardır, değil mi? Ne ters gidebilir ki?

Vuramadı ki!

DA, FPS ve macera türlerini birleştirmeye çalışan bir yapım. Kendisini bir nevi "birinci şahıs kamerasından oynanan *Tomb Raider*" olarak da tanımlayabiliriz. Oyunun yarıya yakın bir kısmında Nazilerle, Ruslarla ve Araplarla (yani FPS'nin kutsal üçlüsüyle) silahlı çatışmaya giriyoruz. Olaylar 1930'larda geçtiği için tetiğine asıldığımız silahların tamamı İkinci Dünya Savaşı oyunlarından aşina olduğumuz, hatta çarpım tablosundan bile iyi bildiğimiz modeller. James tek seferde sadece bir tüfek, bir tabanca ve bir patlayıcı taşıyabiliyor. Ama bu bir dezavantaj değil çünkü etrafta her modelden bol bol var ve mermimiz bittiği anda bir diğerine çabucak el atabiliyoruz. Gerçi silahlarda ciddi bir dengesizlik söz konusu. Örneğin düşmanlarımızdan birine pompalı tüfekle yakın mesafeden ateş etsek bile onu öldürmeyi başaramıyoruz; fakat bir sniper tüfeğiyle ayağından vurduğumuz biri hemen oracıkta can veriyor. Ayrıca vuruş hissi de neredeyse hiç yok. Bu iki küçük ama önemli ayrıntı yüzünden insanlarla girdiğimiz çatışmalar sırasında ağzınızda hafif bir



Harita olmayınca, hazineleri bulmak da iyice zorlaşıyor.





Oyunun bulmacaları ne saç baş yolduruyor, ne de sıkıntıdan esnetiyor.

burukluk tadı oluyor.

Neyse ki oyun boyunca insanların yanı sıra mumyalar, fosilleşmiş İspanyol kâşifler gibi bir sürü doğaüstü varlıkla da çarpışmamız gerekiyor. Bu yaratıklar normal mermilere karşı bir hayli dayanıklı, fakat parlak ışığa karşı bir zaafları var. Bunlardan biriyle karşılaştığımızda yapmamız gereken ilk şey fenerimizi üzerine doğrultup onu zayıflatmak, sonra da tetiğe asılıp... Efendim? *Alan Wake* mi? Aynen öyle... Yapımcı firma, doğaüstü varlıklarla dövüş sahneleri için *Alan Wake*'teki sistemi birebir kopyalamış. Bu durum ilk başta bana "Yok artık!" dedirttiyse de oyunun ilerleyen bölümlerinde gözüme o kadar da batmamaya başladı. Özellikle mumyaların kalabalık gruplar hâlinde üstümüze çullandığı bölümlerde bayağı bir eğlendiğimi itiraf etmem gerek. Etraftaki tuzakları düşmanlarımıza karşı kullanabilmeye başladığımızda çatışmaların daha keyifli hâle geldiğini belirtmeyi de unutmayalım.

Yönünü haritayla bulan pusula

Oyunun bulmaca ve keşif kısmıysa çatışmalara nazaran çok daha keyifli. Her bölümde toplamamız gereken belirli sayıda hazine bulunuyor. Bunlara ulaşmak içinse bazı tuzakları aşmamız veya bulmacaları çözmemiz gerekiyor. Bölüm başlarında bulduğumuz haritalar bize o bölümde kaç tane nesne toplamamız gerektiğini, pusulamızsa yakınlarımızdaki definelerin yerini gösteriyor. Fakat bu durum sadece haritayı bulabildiğimiz durumlarda geçerli, aksi takdirde her köşeyi iyice didiklemek zorunda kalıyoruz. Haritalar oyun içerisindeki birer kağıttan ibaret. Bu durum onlara gerçekçilik havası katmasına katıyor ama, aynı zamanda da anlaşılırlığını da feci zorlaştırıyor. Topladığımız hazinelerle karakterimizin yeteneklerini yükseltebiliyoruz. Yetenekler bir yana, hazineleri arayıp bulmak bayağı eğlenceli.

Bulmacalar sadece hazine toplamakla sınırlı değil elbette. Çoğu zaman bir kapıyı açmak, bir sonraki bölüme geçmek vb. şeyler için farklı farklı bulmacalar çözüyoruz. Bunların hiçbiri kendini tekrar etmediği gibi, aralarından bazıları da bir hayli uğraştırıcı. Ama korkmayın, uzun yıllar önce buralardan geçen büyük büyükbaba Quatermain'in not defteri sayesinde her bulmacayla ilgili ufak bir ipucumuz oluyor (hatta bazen fazla ufak). Ayrıca oyunun başında bulmacaların ve çatışmaların zorluk seviyesini ayrı ayrı değiştirme imkânımız da var.

Grafiklerin genel itibariyle göze hoş görünüyot. Özellikle mekân tasarımları çok başarılı. Oyunda Mısır piramitlerinden kuzey kutbuna, kaynayan lavlarla dolu bir yeraltı madeninden Guatemala Ormanları'ndaki bir Maya tapınağına kadar pek çok farklı mekân bulunuyor. Bunların her biri özenle tasarlanmış ve oranın atmosferini başarılı bir şekilde yansıtıyorlar. Yine de çok yakından baktığınızda bir-iki kötü kaplamanın gözünüze çarptığı da olmuyor değil hani... Grafikler bir *Crysis* ayarında değil, ama berbat da değil. Aynı şeyi seslendirmeler için söyleyemeyeceğim maalesef. James oyun boyunca komik olma çabasıyla pek çok espri yapıyor, fakat kullandığı her söz o kadar klişe ki oyun boyunca bir deja vudan deja vuya koşuyorsunuz. Jennifer'ın sürekli aynı şeyleri tekrar etmesi, James'in her savaştan sonra aynı cümleyi kurması gibi şeyler de tuzu biberi oluyor.

Bu böcekler o kadar da kutsal değil

Bununla birlikte oyunun asıl çuvalladığı kısım teknik sorunlar. Mesela nişan almak için faremizin sağ tuşuna basılı tutmadığımız takdirde ne kadar ateş edersek edelim hedefimizi vuramıyoruz. Fakaaaat... tuşa basılı tuttuğumuz zamanlarda da James'e bir hâller oluyor; tam nişan alacakmış da son anda aklına bir şey gelmiş ve hareketini yarıda bırakmış gibi hedef imleci ortada bir yerde takılı kalıyor. Bu durumdan ancak ve ancak silahlarımız arasında geçiş yaparak kurtulabiliyoruz. Bazen olmayan engellere takılıp kalabiliyoruz veya adamımız durduk yerde kendi kendine geri geri yürümeye başlayabiliyor ya da Jennifer'ın inatla bir duvarın içine girmeye çalıştığına şâhit olabiliyoruz. Bir de akıllara zarar check-point sistemi var tabii... Oyun sadece önceden belirlenmiş bir şeyi yaptığınızda (bir kapıyı açmak, bir kolu çekmek vs.) kayıt aldığı ve bir quick save sistemi bulunmadığı için öldüğümüz anda bayağı bir geriden başlamak ve aynı şeyleri tekrar tekrar yapmak zorunda kalabiliyoruz. Sonra bir daha. Ve bir daha... En komiği de çok büyük bir patlamadan son anda kurtulup yere kapaklandığımız ya da bir çukurdan aşağı düştüğümüz bazı ara sahnelerden sonra Jennifer'ı tam dibimizde, sanki az önce hiçbir şey olmamış gibi dikilirken bulmamız.

Sonuç olarak *DA* şu hâliyle vasatın birazcık üzerinde bir yapım. Evet, çatışma mekanikleri zayıf, orada burada birkaç hatası var, seslendirmeleri kötü ama tüm o bulmacaları, tuzakları ve mekân tasarımlarıyla (özellikle maden arabası bölümü) en azından bir kez oynanmayı hak ediyor. Hatalarından arındırılıp fiyatında biraz indirime gidildiğinde gönül rahatlığıyla alınıp başında birkaç akşam geçirilebilirsiniz.

Biri çoklu oyuncu mu dedi?

Oyunun ortalama 8 saat süren hikâye modu yetmediyse sizi şöyle alalım. Co-op olarak oynanan survival modunda üzerinize akın eden canavar akınlarından sağ kalmayı deneyebilirsiniz. "Ben daha klasik modların insanıyım" derseniz o zaman da Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag (ya da daha doğrusu artifact), Last Man Standing ve Treasure Hunt seçeneklerinden birine göz atabilirsiniz.





- Detaylı mekân tasarımları
- Keyifli bulmacalar
- Maden bölümü

—

- Kullanışsız harita
- Silahlar dengesiz
- Vuruş hissi yok
- Ufak tefek hatalar
- Check-point sistemi
- Sıkıcı diyaloglar ve seslendirme

5+

SON KARAR
Işığa zaafı olan düşmanlara karşı zaafım var, yoksa oyunun notu biraz daha düşebilirdi.



Silahlar da düşmanlar da tanıdık.

Tür: FPS / Macera **Yapım:** The Farm 51 **Dağıtım:** Nordic Games **Dijital İndirme:** 96TL (Playstore) / 40$ (Steam)

Yırtarım ben bu dünyayı - ALİ SEZGİN

TEARAWAY



Tearaway.me Sosyal Medya Oyunu

Tearaway'in görünmeyen yüzü, oyunun sosyal medya sitesi Tearaway.me'de ortaya çıkıyor. Siteye oyun içinde çektiğiniz fotoğrafları yükleyip paylaşabileceğiniz gibi, oyun içinde bulduğunuz kağıt modellere buradan erişip onları bastırmanız da mümkün.

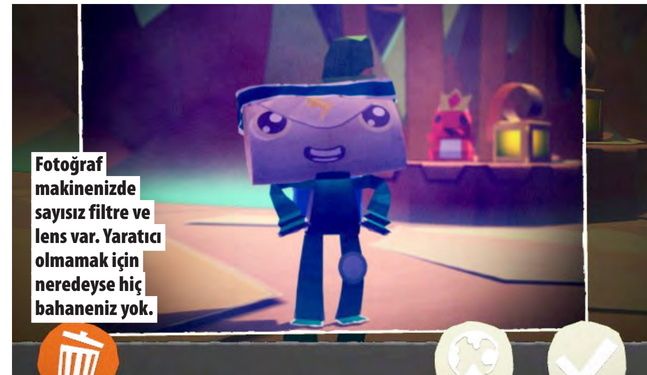
Tearaway, Little Big Planet'da olduğu gibi bölüm ve mod yaratmak gibi detaylara girmese de oyuncuların güncel içerik ve tema yaratmasına izin veriyor. Site üzerinden veya sosyal medya sayfalarından çektiğiniz fotoğrafları ve tasarımlarınızı paylaşabilir ve çeşitli yarışmalara katılabilirsiniz.

Tearaway'i oynamayı planlıyorsanız, www.Tearaway.me'ye mutlaka uğramanızı tavsiye ederim.

Playstation Vita'yı elimde görüp de "Ne olacak bu aletin hali" manasında sorularla bana takılmayan yok maalesef. Kusura bakmayın sevgili okurlar ama ben buna burada bir dur demek istiyorum. Wii U'nun oyunu yok, Dreamcast'in yok, hatta ilk çıktığında PS3'ün de oyunu yoktu ama Vita oyun bakımından o kadar da kötü durumda sayılmaz. Oyuncularda bu algıyı yaratan asıl sorun, şimdiye kadar hiçbir oyunun "ben bu konsolu sana aldırtırım" diyememiş olması. *Killzone Mercenary* gibi konsol deneyimi sunmaya çalışan oyunlar için zaten PS4 ve PS3 gibi büyük abiler var. Geriye kalan bağımsız oyunlar iyi olmasına iyiler ama hiçbiri Vita'ya özel veya eşsiz deneyimler sunan yapımlar değil. *Little Big Planet*'dan hatırlayacağınız **Media Molecule**'ün *Tearaway*'iyse işte o oyun olmuş. Vita'nın bütün özelliklerini kullanarak, oyuncuya "ben bu oyuna ve bu özellikleri mümkün kılan cihaza sahip olmalıyım" dediren oyun...

Satış stratejileri ve pazarlama planlamalarını bir yana koyalım; bizi harikülade bir oyun karşılıyor. *Tearaway* bizi, tamamen kağıtlardan oluşan bir dünyaya sokuyor. Bunu gerçekten yapıyor. Oyun evreninde güneş deliniyor ve Vita'nın kamerası sayesinde güneşteki yüz olarak oyunun bir parçası oluyoruz (gözünüzde canlanan şey *Teletubbies* olmasın ama). Oyundaki her şey kağıt şekillendirme sanatıyla yaratılmış. Geyikler, sincaplar dağlar, tepeler... Oyunun poligonal dünyada bu kadar inandırıcı ve canlı durmasının bir nedeni de bu. Kaliteli dokular ve az detay sayesinde kağıt karakterlerin arasında yürüyüp hareket ettiğinize gerçekten inanıyorsunuz. Hatta biraz da abartacağım; *Tearaway*'in hiçbir şeyi değişmeden sadece çözünürlüğünü artırarak PS4'e çıkarsanız, sanat tarzı sayesinde konsolun en güzel görünen oyunlarından biri olurdu rahatlıkla. Artık oyunda gökyüzünden bakan biz ve muhteşem bir dünya olduğunu açıkladığımıza göre, geriye kalan tek şey bir amaç bulmak olacak. Biz oyunu açıp da, güneşi deler delmez eş zamanlı olarak ortaya bir zarf çocuk olan Iota (veya kız versiyonu Aoti) çıkıyor. Amaç basit, zarfın içindeki mesajı güneşe, yani bize ulaştırmak. Bunu yaparken oldukça uzun bir yolculuğa çıkıp, çeşitli karakterlere yardım etmemiz gerekiyor.

El işi kağıtlarından oluşan bir oyunun ana elementinin aksiyon ve şiddet olması düşünülemez elbette. *Tearaway* özünde biraz *Mario 64'ü* biraz da *Journey'i* andıran, keşfedip görmeye ve benzerlerinin aksine yaratmaya dayalı bir oyun. Örneğin yolda bir sincap görüyorsunuz. Sizi durduruyor ve konuşmaya başlıyor; "Tacım kayboldu. Bana bir Taç çizer misin acaba?" Hop! Bir anda işi gücü bırakıp el işi kağıtlarıyla dolu bir masada dokunmatik ekran üzerinde taç çizmeye başlıyorsunuz. Benim yazılarımı biraz okuduysanız, az biraz oyun oynama prensiplerimi de bilirsiniz. Çoğu zaman içinde bulunduğum dünyayı ve karakterleri pek umursamam. Üzerinde kurşun olduğunu biliyorsam yaşlı kadınları bile vururum. Hatta *Heavy Rain* oynarken çocuğumu umursamadığım için oyun bir saatte falan bitmişti aşağı yukarı. *Tearaway* de oyuncuyu yaratıları konusunda serbest bıraktığı için, art niyete ve saçmalamaya açık bir oyun olmasına rağmen, o ekranda sizden bir şeyler isteyen karakterlere istediklerini vermek, hatta



Fotoğraf makinenizde sayısız filtre ve lens var. Yaratıcı olmamak için neredeyse hiç bahaneniz yok.



İota'nın tipini beğenmediyseniz, istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Mesela yeni kaşlar, gözler kesip birleştirsek mi?

Bıyık bırakmayı biliyorsunuz, peki ya bıyık yapmayı?

Make a moustache!

yaptığınız işin güzel olması için ciddi ciddi uğraşıyorsunuz. Bu arada cihazın PSVita'nın bütün özelliklerini kullandığını söylerken hiç mi hiç abartmıyordum. Bölümden bölüme içerik değişiyor ama şimdiye kadar çok az oyunun hakkını verebildiği arka dokunmatik panel bile gayet güzel kullanılmış. Oyunun kötü yaratıkları gazete kağıdı yırtıkları Scrapler'la kapışırken mesela, bellirli noktalarda Vita'nın altından parmaklarınızla dokunarak, oyunun dünyasına parmak sokabiliyorsunuz. Sonrasında Scrap'leri itmek, devasa objeleri kımıldatarak bulmaca çözmek gibi işlevleri yerine getiriyor değerli parmağınız. *Little Big Planet*'ı Vita'da oynayanlar ön ekran kullanımına çok yabancı değil. Katlanmış kağıtları açarak yeni yollar oluşturmak, makaraları çevirmek gibi oyunun parçası olmuş detaylar buradan yapılıyor.

Oyunun yıldızı, dokunmatik ekranlardan çok oyuncuya sunduğu dahil olma hissi. *Little Big Planet*'ta olduğu gibi sıfırdan hesap makinesi yaptıracak kadar değilse de muazzam bir yaratıcılık duygusu var oyunda. Zarf Çocuk, oyunun başlarında bir fotoğraf makinesi alıyor eline ve bir daha da bırakmıyor. Instagram'ı aratmayacak filtreler ve çeşitli lensler sayesinde bu harikülade dünyada ilginç çekimler yapmak mümkün. Dahası yarattığınız her şeyin bir noktada karşınıza çıkması çok hoş bir duygu. Bir karaktere yardım etmek için çektiğiniz fotoğraf bir bakıyorsunuz bir ülke bayrağı olup çıkmış. Zamanla bu harikülade dünya, sizin de tuzunuzun olduğu muhteşem bir boyuta kavuşuyor.

AH BE SONY, BİZ BU VITA'LARI ALDIĞIMIZDA DA BÖYLE YAPIMLAR GETİRSEYDİN ÖLÜR MÜYDÜN?

Kağıttan gemiler yakmak

Tearaway'de beni rahatsız eden tek şey, son dönemde çıkan çoğu oyunun da müzdarip olduğu aşırı kolaylığı. Oyunda düşüp ölebileceğiniz veya ezilebileceğiniz sayısız tuzak ve alan var. Lakin Zarf Çocuk, başına bir şey geldiği anda aynı noktadan tekrar doğuveriyor. *Tearaway* oyunun kendisinden çok, aynı Journey gibi yolculuğun daha önemli olduğu bir oyun olmasaydı, yorumlarım muhtemelen bu kadar olumlu olmazdı. Oyunda az sonra nereye gideceğim, hangi hayvanları görüp neler yapacağım merakıydı beni sürükleyen, arada platform yeteneklerim adamakıllı sınansa elbette mutlu olurdum ancak *Tearaway*'i gördükten sonra bu o kadar da önemli gelmiyor.

Tearaway bu haliyle "uğruna konsol alınacak oyun" kategorisine rahatlıkla uyuyor. Oyunların en çok zorlandığı konulardan biri, oyuncuya içindeki bulundukları dünyayı umursatmak, daha da önemlisi onu bunun bir parçası haline getirmektir. Media Molecule bunun yolunun yaratıcılık olduğunu çoktan keşfetmişti, lakin dozu doğru ayarlanmamıştı.

Biraz fazla kolay ve elinizden tutup sizi gezdiren bir oyun olması dışında *Tearaway*'i, tam anlamıyla kendine oyuncu diyen 7'den 70'e herkesin denemesi gerekiyor. Belki biraz abartılı olacak ama bir dönem Nintendo 64 için *Mario 64* neyse Vita için de *Tearaway* o olabilir. Yeter ki sesini duyuracak kitleyi arkasına alabilsin.

Papercraft: Kağıttan dünyalar yaratmak

Tearaway'in de ilham aldığı papercraft, bir kağıt işleme sanatıdır. Origami'nin aksine katlamaktan çok kesme ve yapıştırmaya dayalı bu işlem sayesinde gerçeğine oldukça yakın (veya gerçeküstü derecede şirin) objeler yaratılabilir.

Papercraft'ın son dönemde yaygınlaşmasının sebebi, iyi bir makası ve yapıştırıcısı olan herkesin internetten rahatlıkla bulunan planların çıktılarını alıp işe koyulabilmesi. Eğer siz de kağıt işlerinin sıradışı dünyasına adım atmak istiyorsanız veya Tearaway sayesinde bu konulara ilginiz arttıysa aşağıdaki linklere göz atabilirsiniz.
Papermodelz: *http://www.papermodelz.info/*
Yeni başlayanlar için 40 sıradışı tasarım: *http://bit.ly/fjZDJ8*





- İçeriği oyuncu yaratıp dolduruyo
- Vita'nın her özelliğini kullanmakla kalmıyor bunları eğlenceli ve mantıklı şekilde kullanıyor.
- Görsellik harika

–

- Oyun fazla kolay
- Dövüşler çok basit

8+

SON KARAR
Nintendo 64'ün Mario'su varsa Vita'nın da Tearaway'i var. İlham aşılayacak bir klasiğe bakıyorsunuz.



Tacını çiçekten yapsam, beni daha çok sever misin?

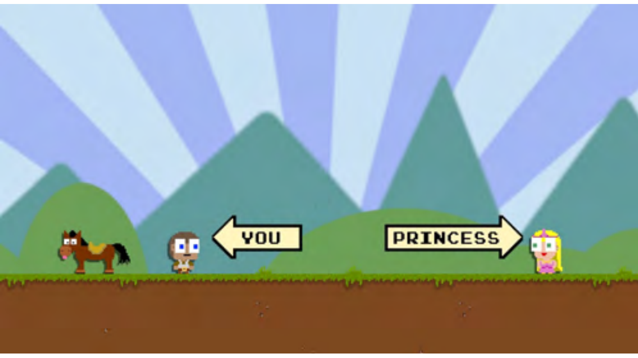
Tür: Platform **Yapım:** Media Molecule **Dağıtım:** SCEA **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 58 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** Tearaway.me

DLC QUEST

65 MEGABYTE İLE OYUN SEKTÖRÜNÜN AĞZINA VURMAK –BERKAN CESUR

Bağımsız yapımlardaki boşvermiş özgürlük, yaratıcılığın dibine vurmuş yapımcılar görmemizi sağlıyor. Ne para beklentisi, ne de birilerinin korkusuyla yapılan istemsiz sansürler... Bu alemde her şey serbest! İşte tam da bu bağımsızlığı tek karede görmek gibi bir şey *DLC Quest*. Belli ki tek kişinin ürünü, grafikler deseniz 20 yıl önce daha iyiydi, animasyon deseniz hak getire, ama çok net bir şey var ki; yemin ederim EA'den biri kafayı duvarlara vurur, yemeden içmeden kesilir. Boyu değil işlevi durumu bu olsa gerek!

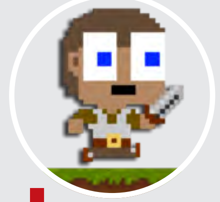
DLC Quest, oyun sektörünün her ıncığı-cıncığı indirilebilir içerik halinde ek ücret dahilinde satması ile alay eden, oyuncunun hislerine harika bir şekilde tercüman olan bir mini oyun. Biraz olsun kendinizi "oyun insanı" olarak tanımlayabiliyorsanız, katıla katıla güleceğiniz espriler görmeye şimdiden hazır olun. Tabii önce katıla katıla gülebilme DLC'sini satın alıp, gülebilme genişletme paketi ile premium hesaba geçiş yapmanız gerekiyor...







PC PS3 360





- Sektör üzerine absürt mizah
- Geek kültürü üzerine hatrı sayılır espriler
- Seksi kıyafet DLC'si

–

- DLC gerçeği...

8

SON KARAR
Oyun sektörü ile geçilen dalganın ayarı için bile alınası!

Tür: Bağımsız **Yapım:** Going Loud Studios **Yayımcı:** Going Loud Studios **Dijital İndirme(Steam):** 2.99$ **Yaş Sınırı:** Yok

One Finger Death Punch

HER ŞEY TEK BİR PARMAKLA BAŞLADI... (NE!?) –BERKAN CESUR

Basitlik zenginliktir. Gözleri çekik basitlik ise... ne biliyim ya o da zenginliktir. –Mahmut Tuncer

Silver Dollar Games, Mahmut Tuncer'in bu derin manalar içeren sözünü o kadar ciddiye almış ki hem sadece faremizi kullanarak oynayabileceğimiz hem de içimizdeki kung-fu canavarını dışarı salabileceğimiz müthiş bir oyun yapmış. Evet, *OFDP* sadece faremizin sağ ve sol kliğini kullanarak oynanıyor. Bu basitliğe rağmen üretilen aksiyon ve oynanış çeşitliliği ise akıllara zarar. Oyun 250 bölümden oluşsa da *Super Hexagon*vari bir yapısı var, her gün açıp açıp survival modunda takılmak bir süre sonra alışkanlık haline gelebilir. Boss savaşlarıymış, yeni yetenekmiş, ah şu bölümde belimi kırdılar derken saatlerin nasıl geçtiğini bilmeden "senaryo modu"nu bitireceksiniz çünkü hemencik. *OFDP*, 1 dolara alabileceğiniz "en eğlence dolu şey" olabilir. Oynayın, oynatın efenim.







PC 360





- Basitlikten gelen güzellik
- İnsanı hızlıca alıştırıp "hırs moduna" geçirmesi
- Survival Mod

–

- Bölümlerin kendini tekrar ettirdiği hissi

8+

SON KARAR
İki tuş ile bunca eğlence. Resmen "pes" diyorum.

Tür: Bağımsız **Yapım:** Silver Dollar Games **Dağıtım:** Silver Dollar Games **Dijital İndirme(Desura):** 1.99$ **Yaş Sınırı:** Yok

POÖF VS THE CURSED KITTY

BARK BARK DİYE KÖPEK Mİ HAVLAR? –BERKAN CESUR



Orijinal bir fikri olmasa da, eski ve kabul görmüş oyun sunumlarını bir şekilde revize edebilen oyunları seviyorum. Bayıldığım eski tatların, mobil oyun furyası ile başlayıp artık PC'ye gelmesini, bizim de hiç yadırgamadan o oyunları alıp hapur hupur tüketmemizi de seviyorum. Ayrıca üzümün de çekirdeksiz olanını seviyorum ama konumuzla hiçbir alakası yok, biliyorum...

Poöf tam da bahsettiğim üzere eski arcade tadını başarıyla PC platformuna getirebilmiş bir tatlı oyun. Hanimiş bir köpeği oynadığımız oyunda kaka yapmak bile bir işe yarıyorsa zaten ben bu oyuna nasıl ayılıp bayılmayayım ki? Kule savunması ve platform türünü harmanlamanın modern ve eğlenceli bir sentezi olmuş *Poöf*. İvedilikle iOS'a da bekliyor, büyülenmiş kedimiz için de kapımızın önüne bir tas su koymayı unutmuyoruz.







- Çizgi filmsel grafikler
- Ohh, arcade koktu

–

- Zorlama mizah

7

SON KARAR
Tam bir hafta sonu eğlencesi!

Tür: Bağımsız, Platform **Yapım:** Arkedo **Yayımcı:** Neko Entertainment **Dijital İndirme(Steam):** 6.99$ **Yaş Sınırı:** Yok

SUPER HOUSE OF DEAD NINJAS

ÖLÜ NİNJALAR DERNEĞİ –BERKAN CESUR



Şu an bu incelemeyi yazarken arkamda bir ninja gözlerini bilgisayara dikmiş midir? Asla bilemeyeceğim ya, en çok o koyuyor...

Super House of Dead Ninjas "süperli isme sahip olan oyunlar" familyasından küçük bir dostumuz. Rastgele oluşturulan haritalarda hem platform hem de hack n' slash dolu aksiyonları biraz retro biraz da klişe yaşamak isterseniz, biçilmiş kaftan. Ninja deyince akla ilk gelen "gizlilik" ile ilgili çok bir hareket içermese de, bir ninjanın yaşayabileceği tüm aksiyonları yüksek hızda simüle edebilmemiz durumu kotarabiliyor. Kotarabiliyor kotarmasına ama oyunu evirip çevirip bakıyorum, ama bir türlü neden bu oyun için para ödüyorum sorusuna yanıt bulamıyorum. Flash sitelerde sanki bedavasını bulurmuşum izleniminden bir türlü kurtulamadım. Bu son cümleyi de temkinli yazdım ki sağdan soldan uçan bir katana ile son nefesimi vermeyeyim...









- Retroluğa kalınan sadıklık
- Akıcı oyun

–

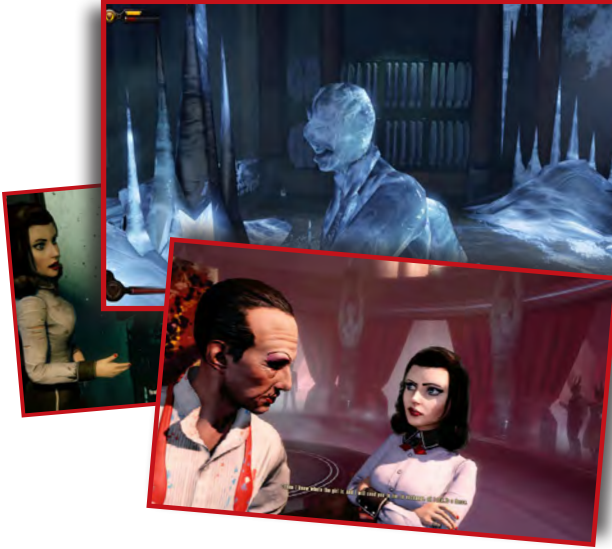
- Oyunun yalın tekrardan ziyade sıkıcılaşarak tekrara girmesi
- Çokça karşılaşılan buglar

6

SON KARAR
SNES oyunlarına özleminiz kabardıysa, hasret giderici geldi.

Tür: Bağımsız, Platform **Yapım:** Megadev **Yayımcı:** Adult Swim Games **Dijital İndirme:** 6.99$ (Steam) **Yaş Sınırı:** Yok

Eski bir atasözümüzün de dediği gibi; "DLC bir kamyon markası değildir!"



Bioshock Infinite - Burial At Sea

Normalde bir DLC için kaşım gözüm oynamaz, ama konu *Bioshock Infinite*'ın hikaye DLC'si olunca kendimden geçebilirim. İnanılmaz potansiyelli bir yere bağlanan ana oyundan sonra gelecek ilk hikaye DLC'si büyük merak konusuydu, ancak maalesef *Burial At Sea* beklentilerimi karşılamadı. Okyanuslar altındaki Rapture'da g bir dedektiflik ofisi sahibi olan Booker Dewitt'i Elizabeth buluyor ve kayıp olan Anna adlı bir kızı bulmak için ondan yardım istiyor. Oyunun ilk yarısı, Rapture'ın çöküp korkunç bir hale gelmesinden öncesini göre-bildiğimiz ilk *Bioshock* olması nedeniyle önemli. Rapture'ın sosyal hayatını anlıyor, insanların arasındaki dedikoduları dinliyor ve dükkanlara girip çıkarak bu muhteşem mekanın atmosferini soluyorsunuz. Birkaç tane tanıdık simayla da karşılaşıyorsunuz arada... Ancak, oyunun "çatışma" bölümüne geçtikten sonra *Bioshock Infinite*'in en çirkin yüzüyle başbaşa kalıyorsunuz: Çatışma mekanikleri. Üstelik, ana oyundaki düzgün yapay zekanın yerini hödük gibi davranan, ölmek için iki şarjör mermi gereken *Splicer*'larla kapışmak hiç keyifli değil. Tüm çatışmalar Possession'la bir düşmanı ele geçirip diğerlerine saydırmakla geçiyor.

DLC'nin uzunluğu da iç açıcı değil: Oyunun ilk yarısında çok zaman harcadığım halde 2,5 saatte bitti bu bölüm. Hikayenin sonlanışı ve bağlandığı yer de pek anlamsız olunca, *Burial At Sea* defterini buruk kapattım.

Fiyatı: 14,99 $

The Walking Dead: 400 Days

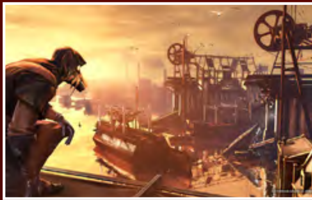
The Walking Dead'in o etkileyici sonundan sonra hepimiz bir sonraki sezonun bir an önce çıkması için yanıp tutuşmaya başlamadık mı? Telltale de sağ olsun, ikinci sezonu beklerken çok fazla soğumamamız için önümüze *400 Days* ismindeki DLC'yi bırakıverdi. *400 Days* birinci ile ikinci sezon arasında köprü vazifesi gören bir DLC. İlk sezondaki karakterlerden hiçbiri yok, tamamen yeni karakterlerle tanışıyoruz. Ana oyundan farklı olarak bu sefer lineer oynama zorunluluğumuz da yok. Beş yeni karakterin hikayesini de istediğimiz sırayla oynayabiliyor ve zombi salgınının ilk 400 gününde insanların başlarından neler geçtiğine dair fikir sahibi oluyoruz. Ardından tüm bu karakterler ortak bir noktada buluşuyor ve *400 Days* de sona ermiş oluyor. İlk oyunda ve bu DLC'de verdiğimiz kararların ikinci sezonda etkili olacağını biliyoruz, yani muhtemelen ikinci sezonda yolumuz bu beş karakterle bir şekilde kesişecek. Ama *400 Days*'in bir iki olumsuz yanı var. Öncelikle oyun süresi feci kısa. Her karakteri 15-20 dakikada bitirebiliyorsunuz, yani oyunu bitirmeniz 2 saat bile sürmüyor. Ayrıca DLC zombilerden çok insanlar arasında mücadelelere yoğunlaşmış. Bir de karakterlerin mini bölümleri tam heyecanlı anlarında bitiveriyor, bu yüzden kopukluk hissi yaşayabiliyorsunuz. Yine bazılarını çok sevip, bazılarına gıcık olacağınız karakterler ve mükemmel seslendirmelerle dolu bu paketin ikinci sezona kadar iştahınızın kabarık tutacağını söyleyebiliriz.

Fiyatı: 4,99 $



DISHONORED ÖZEL

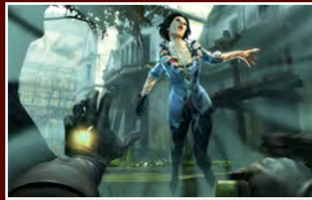
Eğer hiç Dishonored oynamadıysanız, Game of the Year Edition'ı alın, çok daha ucuza tüm DLC'lere de sahip olursunuz.



THE KNIFE OF DUNWALL

En güzel hikâye DLC'lerinden birine sahip *Dishonored. Knife of Dunwall* ile başlayan seri kaçmaz. Ana oyundaki suikastçı lideri Daud vicdan azabıyla yanıp tutuşur ve The Stranger'dan el almasıyla kazandığı güçlere yönetilebilen Assassin'ler hikâyeye eklenince, Corvo'dan farklı bir dinamiğe sahip olur oyun. Kesinlikle alın!

Fiyatı: 9,99$



THE BRIGMORE WITCHES

Daud'un hikayesinin finalini elbette merak edeceksiniz :) Bu bölümde Daud'un durumu daha da kötüleşiyor (Allah'ım, spoiler vermeden DLC anlatmaya çabalamak ne acı vericiymiş!). Onu bu durumdan kurtarabilmeniz, tamamen seçimlerinize bağlı. Kesinlikle mükemmel bir DLC daha.

Fiyatı: 9,99$



DUNWALL CITY TRIALS

Dishonored'ın en eğlenceli yanı, ilginç silah ve güçlerle düşmanlarınızla oynamak. Dunwall City Trials size bu imkanı sınırlı ve kapalı mekanlarda veriyor. Çok ilginç senaryolarla ve birbirinden farklı Challenge odalarında güçlerinizi kullanarak iyi skorlar elde etmeye çalışıyorsunuz. Bir hikayesi olmasa da, eğlenceli bir DLC.

Fiyatı: 4,99$



VOID WALKER ARSENAL

Oyunu ön siparişle alanlara özel dört farklı paketi bünyesinde bulunduruyor bu paket. Ek Bone Charm bölmeleri, kitaplar, ekstra para gibi avantajlar sağlıyor Corvo'ya. Yani, oyunu biraz daha kolaylaştırıyor. Ben bu tür DLC'lere para vermeye karşıyım. O yüzden, eğer GOTY'la birlikte almadıysanız, hiç elinizi sürmeyin.

Fiyatı: 3,99$

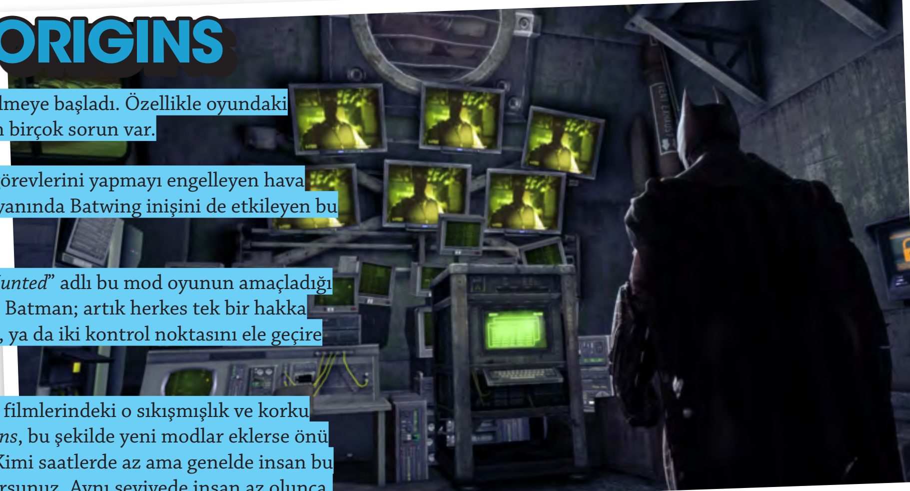
ARMA 3





Geçtiğimiz ay *ARMA 3*'ün çok oyunculu mod, oyuncu yapımı görevler ve eğitim alıştırmalarını toplam 15 saat civarı bir süre deneme fırsatı bulmuştum. Kasım ayı başında ücretsiz indirilebilir içerik ile tek kişilik senaryonun ilk bölümü dijital kütüphanelerimize düştü, iyi de oldu. Gösterişsiz, etkileyici olma, gaza getirme gibi gereksiz numaralardan uzak bir sunumu var *ARMA 3* senaryosunun. Kısa ve sade ara videolar sadece süs olsun ve oynayana "Vay canına!" dedirtsin diye değil, gerçekten gerekli olduğu için hazırlanıp her görevin başına serpiştirilmiş. Telsizden sürekli müfreze arkadaşlarımızla emir alışverişi içinde olduğumuz bu tür oyunlarda en önemli özellik yapay zekâdır, ufak tefek yön bulma ve bir – iki kez sıhhiye erinin yaralarıma yakından hayranlıkla bakma gibi hatalar haricinde gayet disiplinli hareket eden yapay zekâ askerlerle karşılaştığımı söyleyebilirim. Karşılaşma demişken, hikâyenin konusu gereği nedenini henüz anlayamadığımız şekilde hava ve karadan bulunduğumuz adaya topyekün saldırıya geçen düşman birliklerinin keskin nişancılığı, mantıklı hareketleri sonucu hiç ummadığım kadar sık yükleme ekranında içtima yaptım. Bence aklı başında, amacını hedefini bilen, tetiği yüzü düzgün bir tek kişilik senaryo olmuş ilk bölüm "Survive". Kulağım telsizde bolca silah arkadaşlarımın peşinde koştuğum, arasıra irili ufaklı acı – tatlı sürprizler sunan, hiç de fena kurgulanmamış savaş öyküsünde beklediğimden fazla eğlence bulduğumu söyleyebilirim. Yarısını tamamladığım *Battlefield 4*'ün senaryosundan daha anlamlı ve beni kendisine çeken yanları olduğunu da ekleyeyim. *ARMA 3* tek kişilik senaryosunun ikinci bölümünü şimdiden sabırsızlıkla beklemeye başladım bile. Büyükçe bir yama ile özellikle çokoyunculu modda birçok hata giderildi; *ARMA 3*'e yama ve içerik desteği, benim de kıraç adalarda elde tüfek koşturmalarım pek hız kesmeden devam edecek gibi görünüyor önümüzdeki haftalarda. -**Noyan**

BATMAN: ARKHAM ORIGINS



Biz oyunun incelemesini hazırladıktan sonra güncellemeler gelmeye başladı. Özellikle oyundaki hataları gidermeye yönelik bu güncellemeler sayesinde çözülen birçok sorun var.

Ben oynarken bu sorunlardan en büyüğü olarak **Enigma**'nın görevlerini yapmayı engelleyen havalandırma girişi bug'ını göstermiştim. Görevi ilerletememenin yanında Batwing inişini de etkileyen bu bug çözülmüş durumda.

Çok oyunculu sisteme ise yeni bir oyun modu geldi. "*Hunter, Hunted*" adlı bu mod oyunun amaçladığı sistemden ayrılmıyor, işleri biraz daha zorlaştırıyor. Çeteler ve Batman; artık herkes tek bir hakka sahip. Dirilmek yok. Ya oyundaki tarafların hepsini yenecekler, ya da iki kontrol noktasını ele geçirecekler.

Hunter, Hunted modunu ben oldukça beğendim. Çünkü **Nolan** filmlerindeki o sıkışmışlık ve korku hissini çete elemanlarının hissetmesi sağlanıyor. *Arkham Origins*, bu şekilde yeni modlar eklerse önü açık çoklu oyuncu kulvarında. Oyuncu sayısı çok sorun değil. Kimi saatlerde az ama genelde insan bulunuyor ama seviye farklılıkları yüzünden çok dayak yiyebiliyorsunuz. Aynı seviyede insan az olunca, daha üst seviyeli oyuncular çıkıyor karşınıza ve parmak kaldıramadan yenilebiliyorsunuz. -**Sarp**



ROCKSMITH 2014

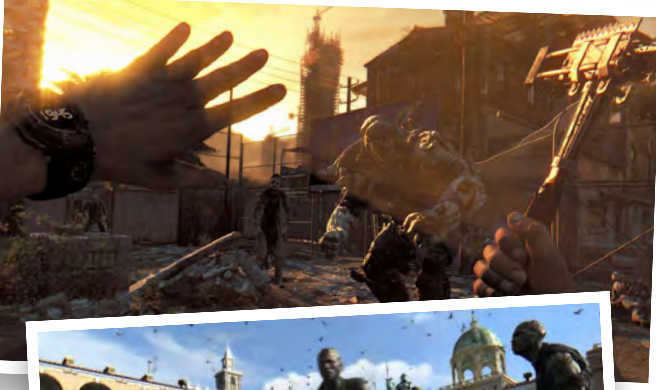
Oyuna dair yamalardan öte, bu biraz daha kişisel bir kısım olacak. Son bir aydır mümkün mertebe *RS 2014* oynamaya devam ediyorum. Özellikle odaklandığım parçalar *Arctic Monkeys – R U Mine?*, *The Who – My Generation* ve *Rolling Stones – Paint It Black*. İlk ikisi oyunun bana önerdikleri, üçüncüsü ofisten gelen bir istekti.

İlk ikisinde %70 çalma barajını geçtim, bu esnada gitarı tutuşum değişti. Akorları algılayışım hızlandı, parmaklarımı köprüler arasında daha hızlı geçirebiliyorum. Özellikle *My Generation*'da köprüye bakmadan tel ve köprü atlamak mümkün benim için. *Paint It Black*'te başlarda olmama rağmen kimi lead kısımları kendim çıkartabiliyorum oyun işaret etmese de.

Evet, hâlâ inanılmaz geliyor olabilir ama çalışıyor yahu *RS 2014*. İlk ayın gazıyla yazılmış laflar değil onlar. Gerçekten gitar çalmayı adım adım öğretiyor. Notaları okumayı öğretmesi hariç, diğer konularda hayal kırıklığı yaratmaktan uzak *RS 2014*. -**Sarp**

Videodan Oyun İncelemeleri

Aralık ayı, oyun konusunda kurak geçecek bir ay. Az bir seçenek var, biz de videolara daha bir sardık. VGX de var bu ay, yeni videolar gelecek ziyarete. O nedenle eldekileri eritmek lazım hızlı hızlı.





DYING LIGHT

Notu 6

İzlemek İçin: http://bit.ly/1bKe2Oh

Dead Island serisinde yapamadığı neleri yapmayı düşünüyor diye bizi meraklara sürükleyen **Techland**'in, aynı temaya ve oynanışa sahip yeni oyunu *Dying Light*, toprağın altındaki insanları rahatsız etmeye devam ediyor. Ama bu defa bir fark var. Bu toprakların bir kısmı bizim topraklarımız! "*See You In Harran*" sloganı, etnik müzik, ve mekanların mimarisine baktığımızda oyunun bir kısmının ülkemiz topraklarında bulunan **Urfa** şehrinde geçeceğini bir çırpıda kavradık. E tabii yılların oyun editörleriyiz, olsun o kadar. Urfa halkının nasıl zombi olduğu ise bir muamma. Ama zombilik genel olarak Türk insanının yapısına uygun olduğundan zorlanmadıklarını düşünüyorum. Açık dünya oynanışa sahip bir oyunun karakterinin, kendini Urfa'da bulması da ayrı bir şans. Misafirperverliğimizle ünlü olduğumuzdan, kendisinin bütün bedenini değil hayatta kalmamıza yetecek kadarlık kısmını yeriz, geri kalanını da sıra gecesi tertip ederek ağırlarız. Oyun 1080p ve 60fps olacak. Yani grafikler yeni oldukça yakışıyor, poşulardaki detaylar göz alıcı. Techland, *Dead Island 2* ile düşen çıtasını alıp ait olduğu yere, zombilerin kafasına çakabilecek mi bakalım. Son olarak kafama takılan bir şey var, İbrahim Tatlıses'in birçok yerinden vurulması ama hâlâ yaşamına devam etmesi acaba bu oyunun virali olabilir mi? **-Pozan**

PROJECT SPARK

Notu 5

İzlemek İçin: http://bit.ly/18Fwqri

En sonunda bu günleri de gördük arkadaşlar. "*Oyun yapma oyunu*" *Project Spark*, 2014 yılında **Xbox One** ve **PC** için piyasada olacak. Her şeyin bir kıvılcımla başladığı şirin mi şirin dünyalar yaratmak bu bir nevi tanrıcılık oyununda mümkün olacak gibi görünüyor. Oyunu oynamadan önce ne olur ne olmaz diye Microsoft'a "*Tövbe de*" subjectli bir mail atmanızı öneriyorum. Daha sonra sıkıntıya girmeyelim. Hoş videodan görünen o ki oyunun kendine has görsel dili sayesinde yarattığımız dünyalar genelde Şirinler Köyü'ne benzeyecek. Bu oyun için anlayamadığım bir durum var ki o da ismindeki "*Project*" kısmı. Neresi proje ya da bu isim verilerek nasıl bir etki yaratılmak istenmiş?. Bir defasında arkadaşlarımla taksiye binip "*Abi Taksim'e gidelim*" dediğimde, taksici bize "*Ooo proje mi var gençler keh keh*" demişti. Bir ilgisi var mı bilemiyorum. Videoda söylenen büyük laflar oyun adına bir vaat haline geliyor ki bunların idrak edebildiğimiz kısımları bile oyunun ve bünyesinde üretilecek oyunların geleceği adına umut verici. Oyunun sorduğu "Nasıl bir kıvılcım olacaksın?" sorusuna ise bir alıntı ile cevap vererek bu dolu dolu incelemeyi tamamlamak isterim. "*Bir kıvılcım düşer önce, büyür yavaş yavaş. Bir bakarsın oyun yapmış, köşeyi dönmüşsün arkadaş...*" **-Pozan**

UNCHARTED 4

Notu 7



İzlemek İçin: http://bit.ly/1jqK8QJ

İşi biraz daha abarttığımız, videonun bir tık altı olan teaser incelememize hoş geldiniz. Bir dahaki ay sayfamızda bir adet ekran görüntüsünden inceleme yapmayı hedefliyoruz. Bir oyun editörü kendini her zaman geliştirmelidir. Peki bakalım Nathan kendini hiç geliştirmiş mi? **Naughty Dog** artık "*her konsola bir oyun serisi*" felsefesini bırakıp "*Uncharted da iyi kazandırıyor lan aslında*" felsefesini benimsemiş ve efsane serisinin PS4'te de devam ettirmeye karar vermiş. Eh hoş gelsin tabii, bir şey demiyorum. Üçüncü oyunda **Indiana Jones**'luktan **Hugh Grant**'lığa geçiş yapan Nathan'ın dördüncü oyunda da **Walter Jr.**'a bağlamasına kesin gözüyle bakılıyor. Videoda ise görülesi pek bir şey yok, sadece 15 yıl yerin altında hapis tutulmuş ihtiyar bir delikanlının ses kaydını dinliyoruz. Ne bileyim ya, 15 yıl yerin altında kalsam çıkınca lunaparka falan gider, çarpışan arabalara biner eğlenirim. Kenarda birikmişim falan varsa bir tekel bayii açar geçinmeme bakarım. Kim uğraşır artık defineyle, incik boncukla, çanak çömlekle. Ama kızmış abimiz, intikâm peşinde. Keskin sirkenin nelere zarar olduğunu öğretmek de Nathan'a düşecek tabii. **-Ömer**

pc ps3 ps4 360 xone

BATTLEFIELD 4

O zamanlar daha gençtik -Sinan Akkol

Kimler Oynadı?


Sarp


Tuğbek


Ozan


Sinan


Nurettin


Emir

KİME NEYİ VERMEMELİ

Herkesin beceremediği şeyler var. Ne olursa olsun, o insanlara o ekipmanları vermeyin.

Tuğbek, durmadan helikopteri yere çakar. Kokpitten uzak tutun, elini kolunu bağlayın.

Sinan, tek atış adamıdır. Vuramadı mı silüeti tarar. O nedenle ağır makineli ile yıldızı barışmaz.

Emir'e ses değiştirici program vermeyin, iletişimin canına okur. Adam afet durumunda da iletişim subayı. Eyvahlar olsun!

Sarp deseniz, ona Battlefield oyunu bile vermeyin. Çalışmıyor yani. Gereksiz.

Nurettin ve **Ozan** iyidir. Onlar her taşın altından çıkabilir. Ayağınızı denk alın.

2000'li yılların başında, tek bir gecemiz bile *Counter Strike* oynamadan geçmezdi. Çok iyi hatırlıyorum o günleri. Ofiste 8 kişi saat akşam 10'da başlar, hiç aralıksız sabahın beşinde, hava aydınlanırken *"ben ne yapıyorum böyle?"* sorusu aklımızın kenarcığından bile geçmeden oynamaya devam ederdik. Sonra yaşlandık, kemiklerimiz 8 saat aralıksız ekranın karşısında kamburlaşmaya elvermemeye başladı. *Counter-Strike* bozdu, biz ilgimizi kaybettik. Bir daha da CS zamanlarındaki kadar birlik beraberlik içinde FPS oynayamadık.

Taa ki *Battlefield 4*'e kadar.

Battlefieldgillerin dördüncüsü nedense bizi öncekilerden daha bir sardı. Aramızda hiç kimse BF kurdu değil, hatta bazılarımız ilk kez *Battlefield*'la tanışıyordu. Ama oyuna hep birlikte girdiğimiz ilk gece aldığımız keyif, her ne kadar acılar içinde kıvransak da, sonraki günlerdeki insanüstü eğlenceye (3 günde Level 27 olan Ozan kardeş, sözüm sana) gebeydi.

İşte bu yazı o ilk gecenin Oyungezer editörlerindeki (ve şans eseri orada bulunan okurumuz ByKARA'nın) acı hikâyesi.

Rekabet Piyasası Mağduru -EMİR

Her oyundaki rekabetçi troll anlayışım ne yazık ki *Battlefield 4*'te anlamını yitirdi. *"Ne kadar kötü oynayabilir ki?"* sorusuna yeni bir boyut kazandırdığımı düşünüyorum. Oyuna Nurettin ile güzel başlayıp, parçala ve yok et mantığıyla ilerlesek de pek uzun sürmedi. Özellikle bir ara Sinan sağ olsun beni oyun hamuruna çevirince, hayatımı da sorgulamaya başladım.

Tabii ki güzel anılarım da oldu. Tuğbek botla gezerken, tam canlandığım anda tekrar havaya uçtum. Tekrar dirilme sürem mi daha fazlaydı, yoksa oyunda geçirdiğim mi gerçekten bilemiyorum. Bir ara Sinan çatıyı ele geçirince savaş baltamı çıkarıp onu indirmeye yemin ettim. Başaramadım ama olsun, artık helikopteri sürerken 10 saniye daha fazla havada kalabiliyorum.

Aslında niyetimiz güzel bir takım oyunu oynamaktı ama buglar sağ olsun Önder ve Sarp aramıza katılamadı. Geriye kalanlarımız da çoğu zaman karşı takımlara denk gelince, telsiz konuşmalarımız içimizdeki hainleri ortaya çıkardı. Her şeye rağmen ben moralimi bozmuyorum. Olabilir böyle oyunlar tabii. Ha bu arada, ben *Battlefield 4*'ü bıraktım, buradan kamuoyunun bilgisine sunuyorum.

Sen Bir Bombasın Gidiyorsun -SARP

Her oyunda bug içinde boğulan bir oyuncu olur ya, burnu "sıkıntıdan" kurtulmayan (deyiş böyle değil, kafada tamamlayın siz). İşte BF 4'te bu kişi bendim.Oyunumun sesi mütemadiyen bozuyor olması, Windows'a dönünce bile sesi kullanılmaz hale getirmesi sadece başlangıçtı. "Assault" rolünde oyuna başlamış olan ben, başka rollere kaymak istediğimde


Hayır, biz patlatamadık hiç. Hep sonradan poz verendik.


Tank için yapıştırdığımız bombayla düşmanı uçurduğumuz şanslı an.


O gün helikopterlere 148 mermi sıkıldı. Çoğu dürbünlü tüfektendi. Hiçbiri pilotları vuramadı. OGZ ekibi başı eğik, eve döndü.

ise kıyamet koptu.

Öncelikle kimi seçersem seçeyim, tüm silah ve ekipman slotları boşalıyor. Elimde 58 mermilik bir tabanca, bir adet bomba ve bir bıçaktan başka hiçbir şey yok. Hazır setlerde güya silahlarım var ama, oyuna aktarılmıyor.

Durun, daha bitmedi.

Elimdeki ekipmanlar, havada asılı duruyor. Hayır, normal FPS stilinde değil. Kabzalarıyla birlikte, ekranın tam ortasında, havada duruyorlar! Kendimi **Saints Row'da tuvalete dönüşmüş** ve zıplaya zıplaya gider gibi hissettim resmen.Bu olay sadece benimle kalsa, o da iyi. Karşımdaki düşmanların üçte biri de sadece silahtan oluşuyor! Vücutları yok. O esnada birisi yanımdan Alaaddin'in halısı gibi gökten süzülerek geliyor, bir diğeri ateş ediyor ama elde silah yok.

Hayır, **mantar falan da yemedim** koruluktan. Neden böyle oldu, anlamadım ki!

Ustalık Dönemindeki -NURETTİN

Sizi Zavod'daki fabrikadaki o çatıdan bir türlü indiremedim! Evden çıkmak istemeyen kiracı gibi yapıştınız resmen, sonunda başka bir oyuncu helikopter ile size kamikaze yapınca sizden kurtulabildik (evet karşı takımdaydım). ByKara halen aklımda, sayın okuyucu nereye gitsem Hitman gibi bulup vurdu beni. Bu satırları okuyorsa teessüflerimi iletiyorum kendisine (tankla bizi çok iyi sıkıştırdın, tebrik ederim). Ayrıca Sinan'ın haritanın ta öbür ucundan, dürbününde herhangi bir eklenti olmamasına rağmen beni kafamdan vurmasına şapka çıkardım, monitör karşısında iki saniye "Nasıl yani?" diye düşündüğümü itiraf etmem lazım. Aynı **APC'nin** içinde 6 kişi can vermemiz çok talihsizdi, pikniğe gider neşesi ile savaş alanına APC sürünce böyle oluyormuş. Benim anılarım hep nasıl vurulduğum ile alakalı sanırım. Ha bir de Emir ile bir ara çok güzel yer tuttuk, bölge ele geçirdik. Ben çok eğlendim, tekrarlamalıyız!

Enemm, Ben Öldüm -OZAN

İnanmazsınız, ofis ahalisi olarak oturup da hep beraber oyun oynamak bir lüks. Ama bir o kadar da tadı damağınızda kalan bir etkinlik. *Battlefield 4* oynama planı yapıldığında, herkesi saran heyecanı kelimelerle anlatamam ("yihuu" dedik sadece).

BF4 multiplayer oynamadan önce genelde yapılanın aksine tek kişilik görevlere başlamamış olan bendeniz, grubun en çaylağı sıfatını kendime addediyorum. Sanırım tüm maçlarda en çok ölen ben oldum. Özellikle daha sınıfların nasıl çalıştığını anlayana ve az biraz hedef vurmaya başlayana kadar. İlk başlarda birbirimize ısınana kadar biraz acı çektik. Birbirimizden bihaber etrafta koşturduk (bana ne, sadece ben değildim). Asıl o ısınma evresinden sonra **"takım ruhu" sardı dört bir yanımızı**; herkes birbirini kolluyor, stratejiler havada uçuşuyordu. Öhöm, yani haritaları bilen birinin, bize söylediklerini dinlemeye başladık. Buna rağmen, elli kere ateş edip, bir atışta ölmek eğlenceli gelmeyebilir çoğunuza, ama benim gibi kooperatif oyun sevenler, bazı zamanlarda fedakârlık yapılması gerektiğini bilirler. (Ölmem bir işe yaradı, değil mi?)

Merak etmeyin, seviyenizin ilerlemesi ve daha iyi silahlar, sizi tek başınıza idare edebilir hale getirebilir. Ama ben, o zor durumlarda yanınızdaki arkadaşınızı kurtarma ve beraber başarma hissini tek başıma bir şeyler kazanmaya tercih ediyorum. Zaten oyundan sonra da en çok anlatılan şey, ister kazanın ister kaybedin, beraber yaptığınız en keyifli aksiyonlar değil mi? (Benim öyle!)

Karşı Takımdaki Kurt -TUĞBEK

Eski BF'leri hatırlarım takım olarak girdik mi süper taktikler yapardık. Ama ahalice BF4 oynayınca gördüm ki işler değişmiş. İki büyük değişiklik var: Birincisi BF4'ün birçok haritası öyle harala gürele ki taktik falan hak getire, oyun bir yerlerde sıkışıp kalıyor. İkincisi eskiden BF oynayan süper arkadaşlarım varmış. Bu adamları nerden buldunuz kardeşim! Takım içinde azıcık mı uyum olmaz, birbirini dinlemek olmaz, ortak hareket etmek olmaz. Şu oyuna girerken özel timler gibi koordine ve planlı olucaz, sessiz ve derinden ezicez falan gibi hayallerim vardı ama halimiz annesini kaybetmiş şaşkın kedi yavrularından farksızdı. Bir arada hareket etmek bir yana haritada birbirimizi bile bulamıyorduk. Ulan aynı birlikteyiz, birbirimize spawn olabiliyoruz, dakika başı da ölüyoruz, nasıl kaybedersin kardeşim haritada birbirini.

Neyse düşe kalka giderken delikanlı bir klana denk geldik. Bizim takım komple OGZ karşı taraf da AOI mi AOL mi öyle bir şeyler. Adamlar inanılmaz güzel iş bölümü yapmışlar. Süper bir helikopter pilotu keskin nişancıları alıp haritadaki iki yüksek noktaya bıraktı. Adamlar öyle yer tutup, öyle alan tarıyor ki birinden biri sizi indirmeden hareket edemiyorsunuz. Sonra helikopter haritada dolanıp yerimizi tespit etmeye, bizi tek tek avlamaya başladı. Bir Assault ve bir Engineer en önemli kontrol noktaları arasında mekik dokuyor. Bir noktaya yaklaştığın anda tepene binip öldürüyorlar. İki kişi araçlarla turlayıp hasbel kader aldığımız kontrol noktalarını dakikasında geri çeviriyor. Bir de komutan var başlarında aynı noktada toplaştık mı anında kafamıza indiriyor bombardımanı. Belki anamızdan emdiğimiz sütü ekranımıza sıvadılar ama en azından takım oyunu nasıl oynanır görmüş olduk. Maçın sonunda "çıkın sunucudan çıkıın!" diye bağırışımızı duymanız lazımdı.

Allah'ını Seven B'ye Gelsin! -SİNAN

Battlefield'ı sevmemin nedenini bir kez daha anladım bugün: Başarısız da olsak, oyundan veya birbirimizden nefret etmedik. İlk saatlerdeki uyumsuz takımımız sonradan çok güzel haberleşmeye ve taktik yapmaya başladı. Yine kaybettik ama inanılmaz bir tatmin duygusu vardı içimizde. Ve öyle güzel anlar yaşandı ki, unutamam: Zavod'daki o çatıyı Ozan'la birlikte 20 dakika boyunca tutmamız mesela... Herkes Capture Point'leri bırakıp bizi oradan indirmeye odaklandı resmen, ama Sniper Sinan'la karşılaştıklarını acı bir şekilde anladılar :) Bizi helikopterle indirmeye gelen abileri, pilotlarını vurarak indirmemi uzun zaman unutmayacağım (akabinde üstümüze düşerek patlamalarını da :)

Ama en güzel anlar, başarılarımızdan değil, BF'nin özgür yapısında neler yapabileceğimizi gördüğümüz anlardı. Paracel Storm'da en yakın karaya çok uzak bir yerde denize düşmüşken, ufuktan yaklaşan bir helikopterde bizimkilerin olduğunu görmem ve helikopterin gelip tepemde hover ederken binerek uzaklaşmamız, en az bir oyunu kazanmak kadar tatmin ediciydi. Resmen denizden adam kurtardılar yahu! Gel de *Call of Duty*'de böyle bir anı yaşa, imkanı mı var?

NE OLSAYDI?

- Ekibe bir Kumandan lazımdı. O kumandan olsaydı, savaş meydanına hakim olsaydı, herşey değişirdi.
- Biz haritaları daha fazla bilseydik, birbirimize hem kendimizi hem de düşmanı daha net anlatabilirdik. "İşte şeyin yanından ateş şeyediyor" işe yaramıyor.
- Sıfırdan başlayanımız çoktu, o nedenle canımız ne çektiyse oynadık. Düzgün bir rol dağılımı yapsaydık, daha odaklı karakter geliştirebilirdik.
- Tümüyle düzgün görev dağılımı yapılan oyunlara girebilseydik, daha başarılı olabilirdik. Herkes kafasına göre koşunca, sayının önemi kalmıyor.

BURADA DA ÇEKTİK

Her oyun gibi burada da sıkıntımız vardı.

Bir kere Önder, elinde gül gibi oyun olmasına rağmen katılamadı hiç.

Onun dışında Sarp'ın çektiklerini zaten okudunuz. Onun kişisel durumu dışında, sunuculardan kaynaklanan oyuncu beğenmeme mevzusu vardı. Sıraya falan girmeksizin, hep 1-2 kişiyi kaybettik maçların ortasında. İnsanların oyunları çöktü.

Son olarak da aynı tarafa düşememek başımıza çok geldi. Admin korkumuzdan ses de çıkartamadık.

inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

ps3 360

SPARTACUS LEGENDS

BİR EFSANEYDİ SENİNLE ARENADA OLMAK... - NOYAN AKATLI



Noyan the Geç Kalan

Kasım ayının üçüncü haftası itibarı ile siz okuyuculardan bu köşede incelememi istediğiniz, "geç kaldığımız" oyunlar konusunda herhangi bir istek gelmemişti dostlar. noyan@oyungezer.com.tr adresine, bu yıl içinde çıkmış, incelemesi dergide yer almamış oyun yazısı isteklerinde bulunabilirsiniz, geç kalmadan yazmaya çalışırım, sağlıcakla kalın.

The Lost: Video Game ve *Prison Break Conspiracy*'den ağzı yanmış bir dizi izleyicisi – oyunsever olarak *Spartacus Legends*'ı üfleyerek oynadım. Yazın sıcak günlerinde sıcak sıcak indirip şöyle bir göz atmış, sunucuların kapalı olması ve tek kişilik modun teknik aksaklıklarından dolayı soğumaya bırakmıştım. İyi de yapmışım, zira 4 – 5 aylık ara bu bol kanlı, az iddialı ve en önemlisi ücretsiz oyuna iyi gelmiş, sunucular açılmış, eksikler olabildiğince giderilmiş, hasarlı zırhlar tamir edilmiş.

"BİZ, BATIATUS HANESİNDE ASLA TESLİM OLMAYIZ!"

Kötü haberi önce vereyim; kendi yarattığımız gladyatör ile başlayamıyoruz maalesef. Benim gibi dizi hayranları için iyi haber ise, başlangıç arenamızın Batiatus hanesinin eğitim sahası olması. Bir ucu uçuruma, diğer ucu balkona bakan kum toprak karışımı dövüş sahasındaki dövüşlerde yüksek, şiddetli hatta diziyi izlemeyenlere itici gelebilecek derecede kanlı atmosfer dikkatimi çekti öncelikle. Balkonda **John Hannah**'ın canlandırdığı Quintus Batiatus'u gözlerim aradıysa da bu sinsi gladyatör tüccarını göremedim. Biz de bir tüccarı canlandırıyoruz aslında, gladyatör satın alıp eline silah, başına miğfer verip birbirinden hızlı, şiddetli dövüşlere girişiyoruz. Bu dövüşlerden kazandığımız ün ile şöhret seviyemiz artıyor, gümüş ile daha kaliteli silah – zırh ile donanıyoruz. Birkaç seviye atlayıp açılacak arena, dövüş, silah falan görmek için yaklaşık üç saat ara vermeden, keyifle oynadım tek kişilik modu. Çevrimiçi çokoyunculu modu ise bağlantı sorunlarım yüzünden gladyatörümün online arenalarda son nefesini vermesi (evet, rakibi öldürmek mümkün dövüş sonlarında) endişesi nedeniyle denemedim. Deneyenlerden duyduğum "Yüksek sağlıkta sınırsız savunma gücü" gibi dengesiz, abartılı yeteneklerin Batiatus misali uyanık oyuncular tarafından suistimal edilmesi sonucu pek de keyifli bir sistemin oluşturulamadığı şeklindeydi.

Görevdi, yetenek ağacıydı fazla düşünmeden, kafa dağıtmak için oynamayı tercih ettiğim oyunlarım vardır her zaman bir köşede. *Spartacus Legends* da bu oyunlar arasında, konsolumda yerini almayı başardı. Beklentilerinizi pek de yükseltmeden en azından bir denemenizi tavsiye ederim, diziyi sevdiyseniz oyunu da seveceksiniz büyük olasılıkla. Ben arenaya döneyim, yeni kılıç alabilecek gümüşü biriktirebilecek miyim bakalım...





6

SON KARAR
Kanın gövdeleri götürdüğü, iddiasız ve belli bir süre eğlendirme potansiyeline sahip bir dövüş oyunu.

- **Tür:** Dövüş
- **Yapım:** Kung Fu Factory
- **Dağıtım:** Ubisoft
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** Ücretsiz (PS Store – XBLM)
- **Yaş Sınırı:** 18 +
- **Dahası İçin:** spartacuslegends.com

80'LERDEN GELEN ADAM

Arkadaşlar; videoda Spartacus'ü izledim, başrolde Kirk Douglas var. Heyecan temposunun hiç düşmediği bu tarihi filmin betamax kopyasını herkese tavsiye ederim.



OYNUYORUM

1. Battlefield 4 (PC) - 4. Bölüm
2. Train Simulator 2014 (PC)
3. Rise of Venice (PC)
4. Uncharted 3 (PS3)
5. NBA 2K14 (PS3)
6. Gravity Rush (PS Vita)

BEKLİYORUM

1. AC IV: Black Flag(PS3)
2. GTA V (PC)
3. Crysis 3 (PC)
4. Saints Row 4 (PC)
5. Killzone Mercenary (PS Vita)

inceleme update

PC

YENİ TANKLAR BİR OF ÇEKSE KARŞIKİ DAĞLAR YIKILIR -BERKAN CESUR

WORLD OF TANKS 8.9 GÜNCELLEMESİ

Geçmişte önünü alamadığımız tek şey *Lost*'un bozmasıydı ama çok değil yaklaşık iki yıl önce başlayan furya sonrası bu kervana bir de *World of Tanks*'ın yükselişi eklendi. Yok efendim, imkanı yok... Her online oyun ile ilgili kötü bir şeyler kulağımıza çalınıyor, sunucuların şöyle patladığı, oyun dengelerinin böyle sarsıldığı gibi haberlerle sürekli karşılaşıyoruz ama *World of Tanks* ile ilgili kötü bir gelişme duymak için çok zorlamak gerekiyor. Oyun her güncellemeyle kendini daha da ileriye götürüp oyuncu sayısını katlamaya devam ediyor. Tamamen Türkçeleştirme sonrası Türkiye piyasasına da epey hızla girip hatırı sayılır bir oyuncu kitlesine ulaşan Wargaming, *World of Tanks* için yayınladığı 8.9 güncellemesi ile oyunun başına gelmiş en büyük değişikliklerden birine imza atmış gibi. Güncelleme yeni bir oyun modu, yeni bir Alman tank avcısı, oyundaki ilk Japon tankı, yeni harita "Kuzeybatı" ve oyun içi sıralama algoritmasındaki iyileştirmeleri içeriyor.

Bundan böyle kişisel sıralamadaki "oynanmış savaş sayısı" faktörü daha az etkiye sahip olacak. Wargaming eskiden sıralamada yüksek önem arz eden oynama sayısı yerine, kişilerin oyun yetenekleri ve başarılarıyla doğru orantılı bir sıralama yapma yoluna gitmiş gibi gözüküyor. Bundan böyle oyun sayınız sıralamanıza "artı" olarak eklenmeyip, çarpan olarak görev yapacak. (Örneğin; 500 savaş (diğer tüm sıralamaya etki eden başarılarınız) çarpı 0,1 katsayı, 3000 savaş 0,5 katsayı, 5000 savaş 0,7 katsayı gibi gibi...)

7 vs. 7 TAKIM SAVAŞI MODU

8.9 sürümüyle birlikte oyuna eklenen en büyük yenilik 7 vs. 7 Takım Savaşı Modu. Bu mod ile birlikte oyuncular artık maksimum 10 dakika sürecek taktiksel takım savaşlarına girebilecekler. 7 vs. 7 modu beraberinde birkaç sınırlamayla birlikte geliyor; bu modda 8. kademe tanklardan daha üst tanklar seçilemeyecek. Takımın toplam tier puanı ise 42'yi geçemeyecek şekilde ayarlanacak (Tier 1, 1 puan, Tier 2, 2 puan şeklinde). Oyunu yeteneğinize denk diğer tanımadığınız oyuncular ile birlikte oynayabileceğiniz gibi, takımınızı ön hazırlıklı kurarak da oynayabiliyorsunuz. Yedi oyuncu sınır olsa da, bu moda beş veya altı oyunculu takımlar ile girmeniz de mümkün. Yalnız her olmayan oyuncu başına 42 puan sınırından bir puanınız eksik başlıyorsunuz.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

SOVUK GÜNLERİ ISCACIK BİR SALEP VE UZUN BİR OYUN EŞLİĞİNDE GEÇİRMENİN KEYFİ BİR BAŞKADIR... EFENDİM? BÖYLE BİR FIRSATINIZ YOK MU? OKUL MU, İŞ Mİ? HAYAL DE Mİ EDEMEYECEĞİZ KARDEŞİM, NİYE MORALİMİZİ BOZUYORSUN Kİ ŞİMDİ?

FPS (First Person Shooter)



Yeni

BATTLEFIELD 4
PC, PS3, PS4, 360, XBOX O NE?
FPS'nin özgürlük ve çatışma demek olduğunu bir kez daha hatırlatıyor Battlefield 4. Tek kişilik senaryo modunu unutun (boş bir zamanınızda 3-4 saat ayırıp bitirirsiniz). Multiplayer modu zeka, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.

Yeni
Killzone Shadowfall
PS4
Yeni nesil konsol aldırmaya en yatkın oyun olan Shadowfall, serbest dünya oynanışıyla ve multiplayer'ıyla göze batıyor.

Killzone Mercenary
PSVita
PS Vita sahiplerinin oyun açlığını giderecek olan Killzone Mercenary, ilk Killzone'un bittiği anda başlayarak dokuz bölüm boyunca ilerliyor.

Metro: Last Light
PC, PS3, Xbox 360
Rus yapımı oyunların soğukluğu ve gerçekçiliği sizi çekiyorsa, Metro Last Light'a bir şans verin. Çok beğeneceğinize eminiz.

BioShock Infinite
PC, PS3, Xbox 360
Yılın en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Kaçıranlar çok üzülecek.

Far Cry 3
PC, PS3, Xbox 360
Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın delilik ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.

Klasik
No One Lives Forever 2
PC
Monolith firması kendini korku oyunları ve bilimum başka türe adamadan önce, böyle şahane bir oyun vardı. Hatırlatmak istedim sadece.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



Yeni

BALDUR'S GATE 2: ENHANCED EDITION
PC
Tüm zamanların en kapsamlı RYO serisi olan Baldur's Gate'in ikinci oyunu ve Throne of Bhaal ek paketinin de Enhanced Edition'ı çıkınca, tam bir paket haline geldi. Yeni grafikler, 4 yeni karakter ve yeni görevler olmasa bile "RYO severim" diyen herkesin mutlaka oynaması gerekir. Bu haliyle ise, oynamayanı dövüyorlar!

Pokemon X/Y
3DS
Nintendo e-Shop üstünden satın alabileceğiniz Pokemon X/Y, sizi uzun süre başına hapsedecek kadar güzel bir oyun.

Persona 4 Golden
PS Vita
Persona 4'ün tamamen elden geçmiş ve yeni içerikle desteklenmiş versiyonu P4 Golden, müthiş bir J-RYO. Sevenleri kaçırmamalı!

Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.

Baldur's Gate: Enhanced Edition
PC, iOS
Yüksek çözünürlüklü grafikleri, yeni Black Pits bölümleriyle yıllar öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması güç bir nostalji rüzgarı.

The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.

Klasik
Arcanum: Of Steamworks and Magick...
PC
İlk Fallout'u da yapan zeki insanların üç şahane oyunundan ilkidir Arcanum. Büyü ile endüstrinin birleştiği, çok girift bir evrende geçer.

AKSİYON



Yeni

LEGO MARVEL SUPER HEROES
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360
YÜZ! Tam 100 kahraman ve kötü adam bir arada! Başka bir oyunda böylesi bir beraberlik sağlanmış mıydı bilemiyorum, ama Lego Marvel Super Heroes tam anlamıyla bir hayalin gerçekleşmesi olmuş. Loki'den Wolverine'e, Magneto'dan Galactus'a kadar herkes ama herkes burada!

Assassin's Creed 4: Black Flag
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
Denizlere açılmak AC3'ten sonra doğru yönde bir adım olmuş. Serinin son üç oyunu arasında en iyisi Black Flag.

Dragon's Crown
PS3, PS Vita
Soldan sağa yürümeli ve adam dövmeli oyunları sever misiniz? O zaman buyrun Dragon's Crown... Karakter modellerinin fazlasıyla "seksist" olduğunu bilin ama...

Grand Theft Auto 5
PS3, Xbox 360
Şu oyunu alıp yeni nesil konsollarda çıkartmış olsalar, hiç kimsenin gıkı bile çıkmazdı! GTA 5 sadece bir oyun değil, eğlence sektörünün bir mihenk taşı, devasa bir başarı...

Puppeteer
PS3
Çok ama çok şirin, çok ama çok güzel bir oyun Puppeteer... Japon çocuk tiyatrosu gibi dizayn edilmiş bölümleri ve oynanışıyla başka hiçbir oyuna benzemiyor. Alın!

Rayman Legends
PC, PS3, Xbox 360, WiiU
Geçen yıl çıkan Origins'i de içine yedirerek o kadar güzel bir platform oyunu yaratmış ki Michel Ancel, önünde saygıyla eğilmekten başka bir şey gelmiyor elimden.

Klasik
Shadowman
PC, PS1, Dreamcast, N64
Legacy of Kain'le aynı zamanlarda çıktığı için gözardı edilen çok ilginç bir oyundur. Voodoo büyü güçlerinizi kullanarak ilerlediğiniz karanlık bir oyun.

PC oyunculuğunun altın yıllarından, hangi oyunun Enhanced Edition'ını yaparsın?

1. *Tie Fighter ya da X-Wing'in Enhanced Edition'unu yapardım. Halen onlardan iyi uzay savaşı simi yok bana kalırsa. -NURETTİN*
2. *Dungeon Keeper ve Legacy of Kain serilerini canlandırırdım. Leziz olurdu. - GÖKER*
3. *Black and White Enchanted Edition; Grafikleri iyi olsa Next gen oyunu bile olabilirdi. - ALİ SEZGİN*
4. *Sanitarium ya da Heart of Darkness ikilisinden biri olabilir. -İHSAN TATARİ*
5. *Grim Fandango'yu yapardım. Bugünün 20 yaş altı gençleri de nasiplensin, yazık. - UMUT*

Daha yapılmamış tonlarca LEGO bişey oyunu var. Sıradaki ne olmalı?

1. *Playboy... Bi o kaldı yapmadıkları çünkü (ve yapmasınlar artık lütfen. Lego oyuncak olarak kalsın)...-NURETTİN*
2. *Lego'lardan salt lego oynamak üzere yapılmış bir oyun istiyorum. İki parçayı birleştiremedik kaç yıldır.-ALİ SEZGİN*
3. *LEGO The LEGO Movie... Neeey, onu da mı yapıyorlar?! Eh, o zaman: LEGO The LEGO The LEGO The LEGO... The...- SİNAN*
4. *Lego OGZ. Bir editörün heyecan verici dramı... ee, şey... hayatı! - İHSAN TATARİ*
5. *Raccoon City'nin korku dolu sokaklarından nasıl bir parodi çıkacağını merak ettiğim için Resident Evil diyorum. - UMUT*

Son olarak, Telltale Games bir Game of Thrones oyunu yapıyorsa, ne hissedersin?!?

1. *Oyuncuya biraz daha fazla müdahale seçeneği sunarsa alnından öperim Telltale'i. Aksini yaparsa tokat manyağı yaparım.-NURETTİN*
2. *Farklı fraksiyonlarda oynayabileceksek süper derdim. Pardon ; Hodor derdim. - GÖKER*
3. *"Arya Stark will remember this" - ALİ SEZGİN*
4. *Clementine, paltonu giysene evladım. Kış geliyor! - İHSAN TATARİ*
5. *Telltale yapıyorsa çıkacak olan bir "oyun" değil, olsa olsa orta karar bir interaktif çizgi romandır. - UMUT (Bak şimdi!... - SİNAN)*

STRATEJİ



XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.



Total War: Rome 2
PC
Büyük teknik ve yapay zeka sorunlarıyla çıkan yeni Rome, üstüste gelen yamalarla biraz adam edildi gibi. Daha da iyi hale geleceğini umuyoruz. (Gelmedi!)



Europa Universalis 4
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.



Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.



Supreme Commander
PC
Gerçek bir "gerçek zamanlı strateji" oynamak mı istiyorsunuz? Sonsuz kaynağa sahip olmak bile sizi bu yapay zekaya karşı kurtaramayacak.

DVO & ONLINE



Warface
PC
Crysis'in yapımcılarından tamamen bedava online bir FPS geldi. Warface, kalitesiyle göz dolduruyor ve 60 dolarlık FPS'lere taş çıkartıyor.



Final Fantasy 14:A Realm Reborn
PC, PS3
Oyun dünyasında ilk defa "kötü" çıktığı için öldürülen ve yeniden, bu sefer çok daha iyi olarak "doğan" bir online diyara şahit oluyoruz.



Path of Exile
PC
En az Diablo 2 kadar başarılı bir hack'n'slash oyunu olan Path of Exile, son versiyonuyla karşımızda. İnanılmaz bir yetenek ağacı var!



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



OGame
Browser
"Neeeay! OGame mi?" demeyin, browser oyunlarını başlatan oyun o hale gelmiş ki, biz bile şaşırdık... Deneyin!

YARIŞ & SİMÜLASYON



Forza Motorsport 5
XBOX ONE
Tüm zamanların en gelişmiş yarış oyunu diyebilir miyiz? Bence deriz!



Need for Speed Rivals
PC, PS4, PS3, XBOX ONE, 360
Need for Speed serisinin giderek Burnout'a benzediği seriden sonra, kendine özgü bir oyun haline gelmiş. Ama yine de...



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik modu yıl sonunda çıkıyor :)



Euro Truck Simulator 2
PC
Avrupa'yı baştan başa dolaşan bir TIR şoförü olmak nasıl bir histir, hiç merak ettiniz mi? ETS2 bunu sonuna kadar yaşatacak.



Carmageddon
PC, Android, iOS
Dünyanın ilk "ne bu şiddet bu celal!" oyunu Carmageddon, mobil versiyonlarıyla yeniden gündeme oturdu... Göker'in gündemine...

AYIN ALTIN OYUNU



LEGO Marvel Super Heroes



Tearaway



XCOM Enemy Within

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

(Tek) Yeni nesil konsolumuz Playstation 4 Aralık ayını içerik olarak kurtarıyor. Amma velakin, bu ne durgunluk kardeşim??!

ARALIK'13	
Assassin's Creed IV: Black Flag	PC, PS4, XBOX ONE, WiiU
Battlefield 4	PC, PS3, 360, PS4, XBOX ONE
Call of Duty: Ghosts	PC, PS3, 360, PS4, XBOX ONE
Contrast - Collector's Edition	PC
Dead Rising 3	XBOX ONE
Deadfall Adventures	PC, 360
Deadly Premonition: Director's Cut	PC
FIFA 14	PS4, XBOX ONE
Fighter Within	XBOX ONE
Forza Motorsport 5	XBOX ONE
Injustice: Gods Among Us - Ultimate Edition	PC, PS4, PS VITA
Invizimals: The Alliance	PS VITA
Killzone: Shadow Fall	PS4
Knack	PS4
LEGO Marvel Super Heroes	PC, PS4, PS3, PS VITA, 360
NBA 2K14	XBOX ONE, PS4
NBA Live 14	XBOX ONE, PS4
Need for Speed: Rivals	PC, PS4, PS3, XBOX ONE, 360
Peggle 2	XBOX ONE
Professional Farming 2014	PC
Professor Layton and the Azran Legacy	3DS
Ratchet & Clank: Nexus	PS3
Ryse: Son of Rome	XBOX ONE
Sacrilegium	PC, PS3, 360
SimCity: Cities of Tomorrow	PC
Super Mario 3D World	Wii U
Tearaway	PS VITA
Terraria	PS3
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	3DS
WWE 2K14	PS3
X Rebirth	PC
XCOM: Enemy Within	PC, PS3, 360
OCAK'14	
Gran Turismo 6	PS3
South Park: The Stick of Truth	PC, PS3, 360
Wii Fit U	Wii U

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 14
PC, PS3, 360
Geçen yılın üstüne çok büyük yenilikler içermiyor FIFA 14. Bu noktadan sonra ileriye ancak yeni nesille gidebileceğini düşünüyoruz.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.

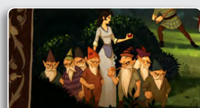


Football Manager 2014
PC, Linux
Yine bünyesinde birçok yenilik barındıran FM serisinin son oyunu, bu kez Linux entegras-yonuyla gelmiş.



Combat School
C64, Amiga
Spor oyunu dediğin öyle olmaz, böyle olur! Nice joystik'ler kırıldı, nice yiğitler telef oldu bu oyunun başında. Yine de, ikinci bölümü geçebileni duymadık!

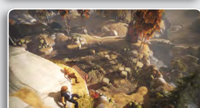
MACERA & BULMACA



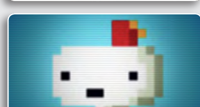
The Wolf Among Us
PC, PS3, Xbox 360
Artık ustalaştığını bile Telltale, The Walking Dead'le aynı grafik ve oynanış tarzında, yepyeni bir hikayeyle karşımızda.



Gone Home
PC
Tanımadığınız bir evi kurcalamanın suçlu heyecanı-nı yaşatan, 90'larda genç olan herkesin kendinden bir şey bulacağı güzel bir adventure.



Brothers: A Tale of Two Sons
PC, Xbox 360
İki kardeşin sözsüz ama çok duygusal macerasını anlatan Brothers, son ayların en heyecan verici sürprizi oldu.

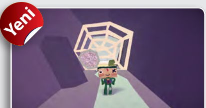


Fez
PC, 360
Minicik, fesli bir karakterin pikselli dünyasına girmez miydiniz? Bir platform/bulmaca oyunu olan Fez'e girmek kolay, ama çıkışı bulmak hiç değil.

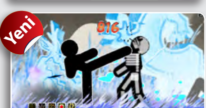


Maniac Mansion
C64, Amiga, PC
Text adventure'lardan grafiğe geçişin simgesidir MM. Ron Gilbert'in elinden çıkan hikayesi ve oynanışı muhteşemdir. Saygıyla anıyoruz seni MM.

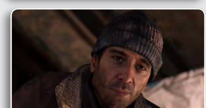
BİR GARİP OYUN



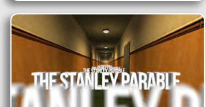
Tearaway
PSVita
PSVita hızla oyunsuzluk derdinden kurtuluyor gibi. Media Molecule'dan gelen Tearaway, herşeyin kağıt olduğu muhteşem bir dünya.



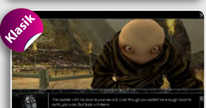
One Finger Death Punch
PC, 360
Çöp adamlarla ve sadece sağ - sol oklara basarak oynanan bir oyunun çılgın bir eğlence haline dönüşmesi ne menem bir iştir???!



Beyond: Two Souls
PS3
"Bu bir film mi, yoksa oyun mu?" tartışmaları süredursun, Beyond'u tecrübe eden herkes hayran kalıyor. Mutlaka deneyin.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.



Pathologic
PC
Dünyanın en kendine özgü firması Ice Pick Lodge'un, ilk ve en garip oyunu. 8 yıl sonra, hala bir şey anlayabildiğimizi söyleyemem.

47 RONIN

NEO YENİDEN DOĞUYOR

Gidişin suskun olmuştu ama dönüşün de bir türlü muhteşem olamadı be **Keanu Reeves.** Özlettin inan ki. Sen ki **Ted Logan**, sen ki **Johnny Utah**, sen ki **Jack Trevor**, sen ki **Johnny Mnemonic**, sen ki **John Constantine**, sen ki seçilmiş kişi **Neo**! Hepsi ayrı bir efsane sinema kahramanı ama sen uzun zamandır o istediğin, istediğimiz rolü bir türlü sergilemedin. Ama bu defa umudumuz var. Fragmanlardaki karizman, röportajlardaki heyecanın, güler yüzlülüğün, bu film için *Man of Tai Chi*'de temelini attığın daha da geliştirmek istediğin kamera teknolojisi ve artık o acı geçmişini biraz da olsa geride bıraktığının izlenimi hem sendeki hem de bizdeki heyecanı oldukça arttırdı. *Ronin 47*'nin senin o beklediğimiz harika dönüşün olmaması için hiçbir neden yok!

Ronin, ustasız kalmış samuraylara verilen isimdir. Gerçek Japon tarihinin efsane haline gelmiş, samuray kültürünün ve öğretisinin en etkileyici hikayelerinden biri olan *47 Ronin*, ustalarını kaybetmiş 47 samurayın dönemin samuray yolundan çıkmış bir liderine karşı onur dolu mücadelesini anlatır. Liderleri **Lord Asano** bir gün dayanamayarak, bazı olaylar sonucu aynı kale içinde birlikte yaşamak zorunda kaldığı yozlaşmış samuray **Lord Kira**'yı katanası ile yaralar. Aynı kale içerisinde başka bir lorda kılıç çekmenin cezası ise ölümdür. İmparator **Shogun**, Kira'yı tanısa ve durumu alasa dahi zorunlu bir şekilde bu geleneğin uygulanmasını sağlamalıdır. Fakat Asano'nun onurunu korumak adına ona **Seppuku** (harakiri) yapma hakkı tanır. Onuruyla ölen Asano'nun altındaki samuraylar artık birer ronindir. Asano'nun baş yardımcısı **Oishi** ve 60 samuray kaleyi terk etmek yerine efendilerinin onurunu korumak ve Kira'yı öldürmek adına kalede saklanırlar. Daha sonra Oishi aralarından 46 tanesini seçer, diğerlerini evlerine yollar. Kaleyi ve Kira'nın malikanesini kuşatan samuraylar Kira'yı yakalar ve ona seppuka yapma hakkı tanırlar. Buna cesaret edemeyen Kira'nın kafasını uçurur, kafayı efendilerinin mezarının başına diker ve imparatora teslim olurlar. İmparator olanlardan çok etkilenir ve onların birer suçlu olarak ölmesi yerine içlerinden 1 tane çok genç olanı evine yollayarak Oishi ve 45 ronine seppuka yapma hakkı tanır. Aynı anda kendilerini öldüren roninler daha sonra efendilerinin yanına gömülürler... İşte bahsi geçen ve başrolünde Keanu Reeves'in olacağı *47 Ronin*, bu efsaneyi fantastik öğeler katarak yorumlayarak bir saygı duruşunda bulunma niyetinde olan bir film.

Evet, Hollywood kendinin yaratmadığı güzel şeyleri mahvetmeyi çok sever. Ama belki de bu filme, bir efsaneyi farklı bir şekilde yorumlamak olarak bakmamız bizi önyargılardan kurtaracaktır. Kaldı ki aynı efsaneyi gerçeğine sadık bir şekilde anlatan yine aynı isimdeki film başta olmak üzere bir çok Japon filmi mevcut. Gerekli saygı çerçevesinde ve samuray öğretisinin temel öğeleri değişmediği müddetçe hem etkileyici hem de sinema perdesinde daha çok keyif alabileceğimiz bir film gelebilir. Film için *300*'ün Japonya'da geçen versiyonu yakıştırmaları yapılıyor, bu da görsel dilinin hem stilize hem de sinema adına keyif verici olduğunu gösteriyor aslında. Ayrıca Keanu Reeves'in özünde gayet Japon bir adam olması ve filmdeki karakterinin adı (*Kai*) bize "batıdan gelen adam doğuda tarih yazıyor" yargısından da şu an için kurtarıyor. Kaldı ki samuray kültürünü ve bu efsaneyi mahvedecek bir yapım olsa, **Hiroyuki Sanada** ve **Tadanobu Asano** gibi samuray okullarında büyümüş 2 dev aktörün filmde rol alması zor olurdu. Filmde Keanu ile birlikte rol alan tek Amerika'lı oyuncu gerçekte de bütün vücudu dövmeyle kaplı olan **Rick Genest**.

Yönetmen **Carl Rinsch**'in ilk uzun metrajlı denemesi olması dışında görüşlerim şu anda film hakkında olumlu. En kötü ihtimalle Keanu Reeves'i bir samuray olarak ejderhalara, büyücülere, trollere katana sallarken görmek bile beni tatmin edecektir. Yolunu kaybeden Neo'nun samuray olarak dönmesi ne olursa olsun büyük bir olay olacaktır. **-Pozan**



Acıların Çocuğu Keanu Reeves

Sinema dünyasının en karizmatik aktörlerinden olan Reeves'in hayatı acılarla ile dolu. Onun karakterini ve kariyerini etkileyen olayların başlangıcı çocukluğuna kadar dayanıyor. Uyuşturucu kaçakçılığından hapse giren babası Reeves'i annesi ile yalnız bırakıyor ve babasından hayatı boyunca nefret ediyor. Ardından birkaç reklam işi ile yavaş yavaş şöhreti yakalayan Reeves'in en iyi arkadaşı **River Phoneix** aşırız doz kullanımından gözleri önünde krize girip ölüyor. Depresyona giren oyuncu kendini motorsiklete ve hıza verip çok büyük bir kaza atlatıyor. Bunu bir işaret olarak görmesinin ardından hayatını düzene sokmak adına evleniyor. Fakat çiftin henüz doğmadan ismini bile koydukları kızları ana rahminde ölüyor. Ardından bunalıma giren eşi kullandığı depresyon ilaçlarının etkisindeyken trafik kazasında hayatını kaybediyor. Ardından kız kardeşi deri kanserine yakalanıp yıllarca tedavi görüyor. Bu sırada kazandığı paranın neredeyse hepsini kız kardeşi için harcıyor. Halen daha bu sorunlarla uğraşan oyuncunun sık sık üzgün kareler içinde anılması boşuna değil. Bu sıkıntılardan bir nebze olsun kendini uzak doğu savaş sanatlarına ve film yapımcılığına vererek kurtulmaya çalışan Keanu Reeves, şu sıralar biraz daha pozitif ve mutlu görünüyor. Bir Hollywood yıldızının bunları yaşayıp halen bir şeyler üretmeye çalışması ve hiçbir zaman vazgeçmemesi de sektördeki en büyük başarı hikayelerinden biri olma yolunda ilerliyor.

JAPON OLMAYAN SAMURAYLAR



Six-String Samurai (1998)
Nükleer savaş sonrası Post-apokaliptik bir Las Vegas, uçuk karakterler, rock'n roll ve katana. Bu kültleşmiş yol filminde, bir adamın Las Vegas'ın yeni kralı olma hikayesini izliyoruz. Samuray kültürüne bir saygı duruşu bulunmasa da en azından dövüş koreografileri ve başroldeki **Jeffrey Falcon**'un bolca rol aldığı Uzak Doğu filmlerinden kalan yeteneği bize katananın inceliklerini gösteriyor. Abuk ve çok bilinmeyen bu filmi bir yerlerden edinip görmeniz lazım!



Ghost Dog: The Way of the Samurai (1999)
Mafya, hip-hop müziği ve samuray öğretisi. Bu 3'lüyü bir araya getirenin nevi şahsına münhasır **Jim Jarmusch** olduğuna fazla şaşırmamak gerek. İtalyan mafyası için çalışan, "*Hayalet Köpek*" olarak bilinen ve kendi yöntemleri ile suikast işleyen siyahi bir samuray çalıştığı mafya için tehdit haline gelince her şeyi elinden alınır. Katanası ve kulağındaki **RZA** müzikleri eşliğinde intikam almak, **Forest Whitaker** için ayrı bir keyif olacaktır.



The Last Samurai (2003)
Japonya'ya samuraylar ile savaşmaya giden ama kendini onların arasında bulup davalarına ortak olan, samuray yolunu öğrenen bir Amerikan subayının öyküsünün anlatıldığı bu filmi sanırım izlemeyeniniz yoktur. Hollywood'un el attığı en kaliteli ve gerçekçi samuray filmi olduğunu tartışmaya bile gerek yok. **Tom Cruise** ve **Ken Watanebe**'nin baş rollerini paylaştığı, onuru için yaşayan insanların epik öyküsünün anlatıldığı bu filmin 4 dalda Oscar adaylığı da bulunmakta.



Afro Samurai (2007)
Takashi Okazaki'nin mangasından uyarlanan bu anime, tanrısal güçlere sahip ve **Birinci** diye adlandırılan babasının öldürülmesi üzerine yerine geçen **İkinci**'den intikam almak için yola çıkan siyahi bir samurayın geleceğin Japonya'sındaki hikayesini anlatır. Ülke gelişmiş teknolojilere ve cyberpunk atmosferine rağmen halen feodal düzende yönetilmektedir. Samuray öğretisi, bilim kurgu, hip-hop, Amerikan kültürü ve bilimkurgunun kusursuz bir karışımıdır.

Bu ay gurbet ellerden geriye dönüp ülkemizde gerçekleşen birbirinden güzel ve dolu iki etkinlikten bahsedelim istedik. Oyuncu profiline çok yabancı olmayan ama gittikçe de daha geniş kitlelerin ilgisini çeken iki farklı kültürün etkinliklerine konuk olduk. Bilimkurgu ve fantastik edebiyatının ülkemizdeki tarihçesini öğrendik, cosplay ve anime kültürünün ülkemizde ne kadar geniş bir yelpazeye yayıldığını gördük. Aldığımız notları da sizlerle paylaşmak istedik.

TORUCON



Türkiye'de cosplay'in yaygınlaşması amacıyla kurulmuş, cosplay odaklı olmakla beraber; anime-manga, action figure, çizgi roman gibi alanların da Türkiye'de gelişimi için elinden geleni yapmayı hedefleyen ve bu sene dördüncüsü düzenlenen Torucon etkinliği en parlak senelerinden birini yaşadı diyebiliriz. Ülkemizde bu kültürü insanlara tanıtmak istemesinin yanında ayrıca uluslararası bir kültürel etkileşim alanı oluşturmak isteyen fuarın bir çok yabancı konuğu da vardı. Özellikle içinde bulunduğumuz bölge ülkelerinden destek bekliyorlar ve yavaş yavaş buna kavuşuyorlar gibi.



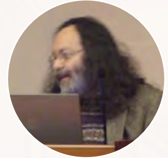
Etkinlik dahilinde gerçekleşen ödüllü cosplay yarışmaları, ödüllü oyun turnuvaları, japon kültürü hakkındaki stantlar Ankara TOBB ETÜ üniversitesinin konferans salonunu tümüyle doldurmaya yetti. 23 Kasım Cumartesi günü gerçekleşen etkinlik, ülkemizde Japonya menşeli bu akımın gayet başarılı temsilcileri olduğunu da ortaya çıkarttı. Bizim dergide meslek hayatını Japon olarak sürdüren Ömer de bu görüşü ve Torucon'u sonuna kadar destekliyor.



Bu tip kaliteli ve yapmak istediği işin bilincinde fuarları, konferansları, sempozyumları ve etkinlikleri sonuna kadar destekliyoruz. Zaten Türk gençlerine yeni ufuklar açan her işin de arkasındayız. Bu yolun sonu belki de içinde bulunduğumuz bölge içerisinde bu konularda lider ülke olmamıza kadar gidebilir. Bu da benzer yapıda bir çok fuar ve uluslararası yapıda bir kültürel gelişim demektir. Seneye de görüşmek dileği ile Torucon. **-Pozan**



BİLİMKURGU VE FANTASTİK EDEBİYAT SEMPOZYUMU



Kim demiş Türkiye'de bilimkurgu ve fantastik edebiyat hakkında bir şeyler üretilmiyor diye? 14-15 Kasım tarihlerinde Yıldız Teknik Üniversitesi'nde düzenlenen sempozyumda konuşulanlar gösteriyor ki bu topraklarda neredeyse 100 yıldır bilim kurgu ve fantastik edebiyat eserleri üretilmekte. Zaten Anadolu'nun ve Osmanlı kültürünün o mistik havası Cumhuriyet döneminden de önce hayal gücü geniş olan yazarları oldukça etkilemişti. Sempozyumun ilk konuşmacılarından olan Kadir Yüksel bize bu tarihçeyi çok güzel bir şekilde özetledi. Hem kendi tarzımızda hem de yurtdışından esinlenerek gelişen bilimkurgu eserlerimiz güzelce masaya yatırıldı. Tabi konferansın ilk konuşması olan, ülkemizin bu konuda en büyük duayenlerinden **Bülent Somay**'ın sempozyuma ısındıran tatlı sohbetini de anmak gerekiyor.



Sempozyumun faydalarını saymakla bitiremeyiz aslında. Bu kültürle ve eserleri ile yeni tanışacak olanlar için bir kaynak olabilmesinin yanında zaten kültüre aşina olanların da bir çok şey öğrenebileceği bir etkinlik oldu. Ben kendi adıma özellikle ülkemizde geçmiş yıllarda üretilmiş bilimkurgu ya da fantastik temalı edebiyat eserlerine fazlasıyla şaşırdım. Çeşitli kitap evlerinin kurduğu stantlar türün kült örneklerinin satışını gerçekleştiriyordu. **Sevin Okyay, Doğu Yücel, Sercan Şengün** ve daha nice konuşmacı ufkumuzu genişletmelerinin yanında katılanlara hayal gücü ve ilham da aşıladılar. Türün sınırları ve geçişken alanlar, fantastik ve bilimkurgunun Türkçedeki macerası, görsel sanatlarla fantastik ve bilimkurgu ilişkisi, fantastik ve bilimkurguda ütopya ve politik boyut gibi birçok konunun tartışıldığı sempozyumun daha da büyüyerek yoluna devam etmesi tek dileğimiz. **-Pozan**





MONTY PYTHON YENİDEN TOPLANIYOR!

İngiltere halkı sokaklara döküldü. Kutlamalar Yorkshire'dan Londra'ya, memleketin her bir yanında devam etmekte. Çünkü ilk performanslarının yani mizahı ters yüz edip yeniden yazan o skeç şovlarının üzerinden 44 sene geçen **Monty Python** ekibi, 1989 yılında **Graham Chapman'**ın ölümünün ardından ilk kez bir araya geliyorlar! **Michael Palin, Eric Idle, Terry Jones, Terry Gilliam** ve **John Cleese** yıllardır devam eden ısrarları artık geri çeviremedi ve tek bir şov ile dönüş yapacaklar. London O2'de gerçekleşecek olan gösterinin biletleri çıktığı andan itibaren 43.5 saniyede tükenip bir rekora imza attı. Absürt mizahın krallarının bu şovu, hem eski gösterilerinden hem de yeni materyallerden oluşacak. Onları uzun uzun anlatmak için bu haberi kullanacak değiliz, yakında haklarında bir dosya yaparsak hiç şaşırmayın. Şu anda sadece heyecanlanıyor ve umarız birlikteliğin tek şovla kalmayacak olmasını özellikle de bir film çekeceklerini umut ediyoruz. **-Pozan**





THE Sun BRITAIN'S MOST POPULAR PAPER

ENGLAND v GERMANY

Herr we go

SEE SUNSPORT

SSYW 2H9F X82F

AND NOW FOR SOMETHING COMPLETELY EXCLUSIVE

MONTY PYTHON FLIES AGAIN

FREE SPAM FOR EVERY READER

Comic legends reform after 30 years



DOCTOR WHO 50. YAŞINI KUTLUYOR!

NİCE 50 YILLARA

Televizyon tarihinin en uzun süredir devam eden bilim kurgu dizisi Doctor Who bu sezon 50. senesine giriyor. Monty Python yeniden birleşmesi ile soluğu sokaklarda alan İngiltere halkı, 50. yıl özel bölümü ve ekstraları izlemek için evlerine geri döndü. **Matt Smith, David Tennant, Jenna Coleman, Billie Piper** ve **John Hurt**'ten oluşan doktor kadrosu ile gerçekleşen 50. yıl özel bölümü bütün sadece İngiltere'de değil bütün dünya televizyonlarında da aynı anda gösterildi. The Day of the Doctor ismindeki bu bölüm serinin bugüne kadarki en iyi bölümlerinden biri olarak gösterildi. **Steven Moffat'**ın yazdığı bu bölüm serinin geleceğinin hala bu adamın ellerinde olacağını gösterdi. Bir de David Tennant'ın ne kadar özlendiğini tabi.

Kutlamalar *The Science of Doctor Who* isimli bilimsel bir şov ve *An Adventure In Space And Time* isimli serinin başlangıcını anlatan bir belgesel ile BBC ekranlarında devam etti. Özel röportajlar, reklamlar ve 22-24 Kasım tarihlerinde gerçekleşen Doctor Who fuar etkinliği ile İngiltere vazgeçilmez şovuna fazlasıyla sahip çıktı. Biz de evlerimizde zaman ve mekanı kırıp pastadaki mumları üfledik. Darısı Arka Sokaklar'ın başına diyoruz. **-Pozan**

O da kim? R2-D2 mu yoksa?!

Star Wars Episode VII için resmi olarak duyurulan ilk karakter, serinin aslında en büyük kahramanı olan R2-D2 oldu. Bad Robot firmasının twitter hesabından yayınlanan bir set fotoğrafında J.J. Abrams ve diğer görevliler ile birlikte poz veren R2 hiç de C3P-O'yu özlüyor gibi görünmüyordu. Şimdi sırada Han Solo ve Luke karakterlerinin geri dönme haberlerinin yolunu gözlemek var.

Conan O'Brien 20. Yılını Kutluyor

En bir sevdiğimiz talk-show sunucusu, turuncu kafamız Conan O'Brien TV dünyasındaki 20. yılını kutlamakla meşgul. Favori yancılarımızdan Andy Richter ile çıktığı bu yolda her daim güldürmeyi başarabilmiş, temposunu hiç düşürmemiş, kendi özgü hareketleri ve mizahı anlayışı ile gönlümüzde taht kuran Conan'ı umarız bir 20 sene daha izleriz.

Lord of the Rings ve The Beatles?

60'ların sonunda Beatles'ın (aslında daha çok John Lennon'ın) bir Lord of the Rings filmi yapmak istediğini biliyor muydunuz? Lennon yapacakları filmde Gollum karakterini oynamayı ve filmi de Kubrick'in yönetmesini istiyormuş. Müziklerini de Beatles yapacakmış. Bütün bunlar Paul McCartney'nin bir davette Peter Jackson'ı görmesi ve anlatması üzerine ortaya çıkmış. Konuyu Tolkien'le paylaştıklarında anında ret cevabı almışlar. Teşekkürler Tolkien.





THE SANDMAN (MORPHEUS)

"HİKÂYELER İKİYE AYRILIR; GERÇEK OLANLAR VE GERÇEK OLMASI GEREKENLER"

Bundan 25 yıl önce **Neil Gaiman**, mitolojideki ve masallardaki Rüyalar Tanrısı figürünü kendi eşsiz hayal gücüyle birleştirerek, çok farklı bir Morpheus ile karşımıza çıktı; evrendeki en eski varlıklardan olan Endless ailesinin üçüncü kardeşi *Dream of the Endless* ile. 90'ların başı yani süper kahraman temalı çizgi romanların altın yıllarında, satışlarda *Superman* ve *Batman* gibi isimleri sollayarak New York Times Bestseller'e giren, yetişkinlere yönelik **Vertigo Comics**'in temelini atan *The Sandman* serisi, bir rüyayı gerçekleştiriyor gibiydi. Ve bu gerçekleşmesi zor bir rüya idi, rüyaların efendisi Morpheus olsanız bile...

Kendisinin tam olarak ne olduğunu anlatmak sizi için en başta Endless ailesiyle tanışmak gerekiyor; Destiny(Kader), Death(Ölüm), Dream(Rüya), Destruction(Yıkım), Despair(Umutsuzluk), Desire(Arzu) ve Delirium(Hezeyan). Kendileri "inananlarından gücünü alan mitoloijik tanrı" kavramından farklı bir yerde durur, birçoğundan daha güçlü olsalar da tanrı değillerdir. Onlar bilincin yarattığı doğal güçler ve her biri adını aldığı kavramın temsilcisi olmasının yanı sıra genel işleyişinden de sorumlusudurlar. Morpheus da Rüyalar Lordu olarak her gece serptiği kum tanelerinin gözlerimizdeki çapaklara dönüşmesinin mesulü ve *The Sandman*'de anlatılan hikâyelerin bir ağ gibi etrafında örüldüğü kişidir.

Hikâyelerde karakterlerin, ne kadar çılgın yada bizden uzak olursa olsun, kendimizle özdeşleştirip empati kurabildiğimiz kişiler olması gibi bir kaide vardır. Bu kaideyi, gözbebekleri yerine birer yıldız taşıyan karanlık gözleri ve soğuk, umursamaz, biraz da acımasız tavrıyla yerle bir eden bir istisnadır Morpheus. Öyle ki, kendisini hapsetmiş olan kişiyi her uyandığını sandığında bitmeyen, sadece değişen sonsuz katmanlı bir kâbusa mahkûm eder, ne olduğunu öğrendiğinde kendisini reddeden sevgilisini sonsuza kadar Cehennem'de acı çekmeye yollar. Yine de cani değildir, günü kurtaran bir kahraman da değildir, başkarakteri olduğu öykülerin her sayfasında arsızca karşımıza çıkmaz. O, hükmettiği rüyalar gibidir, herkesin hayatına kıyısından köşesinden dokunur ve kimilerinin anılarında belli belirsiz bir siluet olarak kalır. Genelde solgun tenli, çalı gibi saçlı uzun ince bir adam suretinde olsa da, muhatap olduğu varlığa göre görüntüsü değişir; tabii kendine has gözleri hariç. O gözlerin altında neler yattığını bilemezsiniz. Ama hükmettiği diyarda yatan mucizeler size bu konuda fikir verir; hayalini kurup gerçekleştiremediğiniz fikirler, aklınızda canlandırıp bir türlü çizemediğiniz resimler onun diyarına gider; hiç yazılmamış kitaplar onun kütüphanesindeki raflara dizilir ki bu fikirlerin kaynağı olan ilham da bazen onun gücüdür. Bu gücün nelere kadir olduğunu cehennemden ayrılırken kendisi katletme arzusuyla etrafında bekleyen iblislere şöyle anlatır:

"Eğer cehennemde hapsedilenler cenneti hayal edemeselerdi, cehennemin bir gücü olabilir miydi?"

İlla empati kurmaya kararlıysanız, *The Sandman* öykülerinde bazı ayrıntılar yavaş yavaş verilir size. Genelde sonu iyi bitmez ama o da âşık olur, ona da keyif veren küçük şeyler vardır, o da vicdan azabı çeker ve çektiğinde bütün Rüyalar Âlemi onun acısını paylaşır. Siz de bunlara ortak olur, bunların size hangi alışılmadık biçimde aktarılacağını merak ederek çizimlerin arasında kaybolursunuz, sonra bir bakarsınız ki saygıyla karışık bir hüzünle son cildin kapağını kapatmışsınız ve Morpheus yatmadan önce kurduğunuz hayallerin bir parçası olmuş. **-Onur**

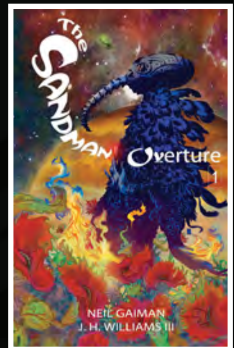
Sandman Okumak

Sandman'in popüler kültüre ve mitolojiye yapılan göndermeler açısından ne büyük bir hazine olduğunu eseri övmekten ziyade bir uyarı olarak da yazıyorum buraya; **Neil Gaiman** o zamanlar için Sandman'e benzer bir yapıt olmamasının da verdiği özgürlükle mitolojiyi bir kum havuzu gibi kullanmış (bunu yapmasam olmazdı). Kimi mitolojik olayları bozmadan hikâyeye entegre etmesinin yanı sıra kimine de kendi yorumunu katmış. Yetişkinlere yönelik yayınlara imza atmasıyla ünlü T'nin ortaya çıkışına öncülük etmiş olması boşuna değil yani. Şiddet ve cinsellik içermesinin yanı sıra belli bir genel kültür birikimi olmadan tam anlamıyla anlayamayacağınız bir seri olmasıyla da yaş sınırını yükseltiyor çünkü (Amerika'da sayfaların yanında göndermelerin açıklamalarını yapan Annonated versiyonların basıldığını söylersem demek istediğimi anlarsınız sanırım). Ülkemizde standart versiyonların Türkçe baskısı var, ama orijinal dilinde okuyacaksanız (ki tahmin edebileceğiniz gibi tavsiyem bu yönde) Amerikan konuşma dili ve argosu hakkında da bir miktar bilginiz olmalı. Ama dikenine katlandığınızda bütün bunların karşılığını veren yapım olduğu tartışılmaz bir gerçek.



E Bitti Mi Yani Bu?

The Sandman, kesinlikle popülerliği yüzünden suyu çıkartılan markalardan değil. Ama hayran kitlesinin büyüklüğünün yanı sıra **Dream** ve **Endless** ailesinin diğer fertlerinin haklarında söylenebilecek birçok şeye sahip oluşu pek çok kısa süreli spin-off serinin çıkarılmasını sağlamış. Ama esas merakla beklenen, Sandman'in 25. Yılı şerefine çıkacak olan 6 sayılık mini seri **The Sandman: Overture**. Seri The Sandman #1'den önce olanları 30 Ekim'de çıkan ilk sayı ile anlatmaya başladı ama ikinci sayının 31 Aralık'ta çıkacakken ertelenmesi hayranların isyan etmesine sebep olmuş durumda. Ertelenme tarihinin 14 Şubat olması ise geç olduğu kadar ilginç de aynı zamanda. (Bu arada 25. Yıl'ın getirdiği tek güzellik Overture değil, arama motorunuza **The Sandman Omnibus Silver Edition** ve **The Sandman Overture Statue** yazıp bir arayın, bakalım gördükleriniz hoşunuza gidecek mi?)



Uyumun ve dengenin evren için gerekliliğini sanırım **Yin ve Yang**'dan daha iyi ve daha net bir şekilde anlatan başka bir tanım, görsel, metin, felsefe, öğreti yoktur. Yani ikisi de tarihin belki de en iyi yancılarıdır. Ama bazı ikililer bu uyuma oldukça yaklaşırlar. Her zaman biri ön planda olsa dahi içten içe yalnız başına olamayacağını bilir. Dünyayı kurtarmak, suçluları yakalamak, güldürmek veya bazen sadece bir öğlen yemeği yemek her zaman kahramanın tek başına atlatabileceği bir durum değildir. Onlar olmadan olmazdı dediğimiz yancılara bir saygı duruşunda bulunmak istedik. Listemize giremeyen bütün yancılara da selam olsun!

10



Obelix / Asterix (1959)

Ufakken *tazıhızıdevegücü iksiri* kazanına düşen bu naif ve çok tatlı iri kıyım Galya'lı, **Asterix**'in en yakın dostudur. Kendi deyimi ile kilolu değil kalın kemikli olan Obelix, Roma'lıların ise en büyük kabusudur. Arkadaşlığı, yardımseverliği, kibarlığı ve dengesiz bir gücü temsil eden Obelix'in de bir yancısı vardır, köpeği Idefix.

9



Elizabeth / BioShock: Infinite (2013)

Columbia şehrinde tutsak bir kızdır Elizabeth. Zaman ve mekanı bükebilmek, boyutlar arasında yırtıklar açabilmek gibi yeteneklerinin yanında hiç hatırlamadığı bir de geçmişe sahiptir. Bir gün **Booker DeWitt** isminde bir anti kahraman onu kurtarmak için Columbia şehrine gelir. Soru işaretleri ile dolu bu görevde ikisi de birbirlerine yardım edecek ama en çok da Elizabeth'in yetenekleri sayesinde gerçeği bulacaklardır...

8



Robin / Batman (1940)

Çizgi roman dünyasının ilk yancılarından olan Robin, zengin iş adamı **Bruce Wayne**'in yani Batman'in suçla savaşına yardım eden genç bir arkadaştır. **Dick Grayson** isimli bu yetim genç kimliğinin açığa çıkmasının ardından **Nightwing** olarak yoluna devam etmiştir. **DC**'nin en sevilen karakterlerinden Robin'in kostümüne sahip olan başkaları da olmuştur tabii.

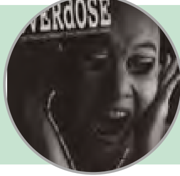
7



Andy Richter / Late Night with Conan O'Brien, The Tonight Show with Conan O'Brien, Conan (1993)

İşte büyük bir dostluğun, uyumun, dengenin, zekanın ve güldürmenin 20 yıllık tarihini yazan, gelmiş geçmiş en eğlenceli yancılardan biri. **Conan O'Brien** ile çıktığı yolda talk show programlarının ve yancılığın kitabını yazan oyuncu-komedyen Andy Richter, o sempatik görüntüsü ve hazır cevap ötesi tavrıyla bu listede olmayı sonuna kadar hak ediyor.

6



Overdose / Gameshow (1998)

Bir efsaneden doğan başka bir efsane... **Polat** "*Zebani*" **Yarışçı**'nın Gameshow dergisindeki köşesi bağımsızlığını ilan edip yancı bir dergi olduğunda bir nesli ne kadar değiştirebileceğinin belki de farkında değildi. Ama oyuncuların bugünkü sinema, müzik, alt-kültür zevklerinin temeli bu dergicikte atıldı. *ALT* varsa, *Top 10* varsa ve zamanında *Ekran Dışı* vardıysa kesinlikle Overdose yüzündendir. Saygılar abi.

5



Ellie / The Last of Us (2013)

İlk başta ona sadece bir kargo diyorlardı. Ama o, bizim asla vazgeçemeyeceğimiz bir parçamız oldu... **Joel**'in içine kapanık yolculuğunda ona eşlik eden Ellie, hem yıkılmış bir adamı yeniden ayaklandırıyor hem de sıcak savaşta onun için eşsiz bir partner haline geliyordu. İçinde bulunduğumuz senenin oyun dünyası adına zirvedeki yancısı kuşkusuz bu korkusuz kızdı.

4



Luigi / Super Mario Brothers (1983)

Süper olanı bir tek **Mario** sanıyorsanız oldukça yanılıyorsunuz. Tesisatçılık, işin içine bir prensesi kurtarma kısmı da girdiğinde tek başına altından kalkılabilecek bir iş değil. Buna olmadık engellerle dolu dünyaları da eklediğinizde Luigi'siz bir Mario düşünmek mümkün değil. **Toad**'u da unutmamak gerek ama abi-kardeş uyumunun oyun dünyasındaki en renkli yansıması bu süper kardeşlerdir.

3



Dr. John Watson / Sherlock Holmes (1887)

Keskin ama dizginlenemeyen bir zekanın kontrol altında tutulması ancak bilgi ve mantığa dayanan bir zeka ile mümkündür. **Sir Arthur Conan Doyle**, Sherlock karakterini yazarken onu dengeleyecek karakteri de çoktan kafasında yaratmıştı. Dr. Watson suçları çözmekte Holmes'a yardım etmesinin yanında aynı zamanda yaşadıkları bütün maceraları kaleme alan ve bu suç dünyası anılarının yaşamasını sağlayan kişidir.

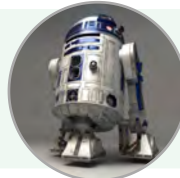
2



George Costanza / Seinfeld (1989)

Sitcom tarihine altın harflerle kazınmış George Costanza ismi, dizinin yaratıcısı ve kahramanı **Jerry**'nin liseden beri en yakın dostudur. Bu, zıtlıklar üzerine kurulmuş bir dostluktur. Geçimsizlik George'un en büyük silahıdır. Kaybetmeye mahkum bir karakter olarak onun hayatındaki en büyük başarı bir yancı olabilmektir. Bu işin kitabını yazmıştır. Jerry'ye olan tek hayrı ona stand-up malzemesi vermesi, bir de tek başına yapmayı istemediği şeylerde ona eşlik etmesidir.

1



R2-D2 / Star Wars (1977)

Siz hâlâ galaksiyi **Luke Skywalker**'ın ya da babasının fedakarlığının kurtardığını mı sanıyorsunuz? Komik olmayın. R2-D2'nun serinin başından beri yaptıklarını anlatmaya sanırız gerek yok. **C-3PO**'ya katlanabilmesi ve aslında onu kontrol etmesi bile başlı başına galaksiye büyük bir hizmettir. Karşınızda gelmiş geçmiş en çok işe yarayan yancı duruyor. Skywalker ailesinin hem havada hem karada sadık hizmetkarı ve galaksinin en büyük kahramanlarından biri! Çok yaşa R2.



SAM SPRATT



DİJİTAL ÇAĞIN DA BİR LEONARDO'SU VAR

On yıl önceki dünyanın çok uzağında bir yerdeyiz. Sadece iletişim imkanlarımız ve yaşam biçimlerimiz açısından değil, dünyayla kurduğumuz bağ da değişti. Hepimiz her yerdeyiz. Meraklarımız da öğrendiklerimiz de bizimle birlikte sürekli hareket halinde. Yalan yanlış da olsa artık hepimiz her şeyi biliyoruz, birbirimize öğretiyoruz. Bu yeni dünyanın her şeyi gibi sanatı da farklı. Soyluların değil internet meme'lerinin, İncil'deki ayetlerin değil video oyunu sahnelerinin tuvale aktarıldığı ve bu eserlerin tartışmasız sanat eseri olduğu bir yeni dünya bu...

Sam Spratt'e bayılıyorum. Sahip olduğu yeteneğe karşın öylesine kibirden uzak, o kadar temiz bir bakışla çalışıyor ki egosunu nasıl rarladığını, nerelere sakladığını merak ediyorum. Düşünün, film ve müzik endüstrisinin tepesindeki isimler kapınızda kuyruğa girmiş, bir albüm kapağı ya da bir film afişi tasarımını kabul etmeniz olay oluyor ama siz o sırada bir internet kahramanı için çalışıyorsunuz: *Troll Face*'i, *Y U No Face*'i, *LOL Face*'i, *Forever Alone Face*'i yeniden yapıyorsunuz. Bu meme'lerin ortaya çıkmasını sağlayan Paint'e saygılarınızı sunuyor, internetin doğasına ihanet etmeyip herkese "alın kullanın" diyorsunuz.

Spratt, New York'un saygın bir sanat okulundan çıkan ama kafayı "*yüksek sanat*" ortamına gömmek yerine sevdiği şeyleri çizmeye devam eden 25 yaşında bir genç adam. **Breaking Bad**'in final gecesinde heyecanını çizdiği **Walter White** posteriyle paylaşan birinden bahsediyorum... Bence siz de takipte kalın, genç bir yetenek için fazlasıyla çeşitli ve hayranlık uyandırıcı işleri var Spratt'in. Umudum o ki, bir gün **Oyungezer** kapağı da tasarlasın. Belki... **-Serpil**









STEPHEN KING

LONG LIVE THE KING

Annem evime en son geldiğinde **Stephen King** kitaplıklarıma uzun uzun baktı ve '*Bir yazarın nasıl olup da bu kadar üretken olabildiğini aklım almıyor. Bunca kitabı yazacak hayal gücüne, birikime ve yeteneğe sahip olmak hakikaten inanılmaz bir şey*' dedi. Stephen King'i özetlemek için ihtiyacım olan tüm malzemeyi farkında olmadan vermişti annem.

E tabi, ne de olsa kendisi daha ilkokul yıllarımda hediye ettiği kitaplarla beni Stephen King ile tanıştıran ve tahminimce ülkemizdeki en sıkı King koleksiyonuna sahip olmama önayak olan anneannemin kızı. Anlayacağınız bendeki bu King sevgisi çok sağlam temellere dayanıyor.

Stephen King'in bugüne kadar tam olarak kaç kitap sattığı bilinmiyor aslında. En son 2006 yılındaki bir değerlendirmede verilen tahmini sayı **350 milyon**. 50'den fazla roman yazmış, neredeyse 200 kısa hikâyenin altına imzasını atmış bir yazar King. Çalışmalarının büyük bir kısmı televizyona, sinemaya ve hatta çizgi roman ve müzikallere uyarlanmış bir yazar.

Bu kadar üretken bir yazarın bir noktadan sonra farkında olmadan kendini tekrar etmeye başlamasını beklersiniz doğal olarak. Stephen King ise bu beklentinizi boşa çıkarır. Bir kitabında sizi hayvan mezarlıklarına götürür, ölüleri diriltir, bir diğerinde kendinizi fantastik bir masalın içinde, eski bir krallıkta bulursunuz. Sonra şeytani bir karaktere bir kasabada dükkân açtırır, sattığı lanetli şeylerle kasabanın insanlarını birbirine düşürtür. Kıyamet sonrası bir ortamda hayatta kalan bir avuç kişi üzerinden 'iyilik vs kötülük' destanı anlatır. Palyaço kılığındaki yaratık **Pennywise**'ı hayatlarımıza sokar ve kim bilir kaç çocuğun palyaçolardan korkmasına neden olur. Sonra zaman yolculuğuna bulaşır, **Kennedy**'i öldürülmekten kurtarmaya çalışır. Her kitabında farklı bir tat alabileceğiniz, eninde sonunda içinizdeki çocuğu korkutmayı başarabilecek bir temayla karşınıza çıkacağı garanti olan bir yazardır King.

Onun soru işaretleri ile dolu dünyasına adım atmak için geç kalmış sayılmazsınız ama bu korku tünelinde kaybolurken arkanızda ekmek kırıntıları bırakmayı da sakın unutmayın. **-Eser**





BİLMECELER

King'in en sevdiği şeylerden biri kitaplarına okurlarının çözmesi için minik bilmeceler bırakmaktır. Bir romanında laf arasında bahsettiği bir karakterin diğer bir romanında ana kötü karakter olduğunu görürüz. Ama bunu öyle bir ustalıkla yapar ki iki karakter arasında çelişki yakalamak mümkün olmaz. 1975 yılında *Korku Ağı* isimli romanında tanıttığı **Father Callahan** karakteri yirmi sekiz yıl sonra yazdığı kitabın en önemli isimlerinden biri olarak karşımıza çıkar. Kara Kule için büyük önem taşıyan 19 sayısını diğer birçok kitabına serpiştirmiş ve okurların bunları bulmak için gösterdikleri çabayı gülümseyerek takip etmiştir.



ŞİDDET

King'in romanlarında çekinmeden tasvir ettiği ve hatta bazen fazla ileri gittiği bir konu varsa o da şiddettir. Kitaplarında şiddet sahnelerini okurken olayı tüm vahşiliğiyle gözünüzün önünde canlandırmayı sever. Örneğin *Ruhlar Dükkanı*'nda **Nettie** ve **Wilma**'nın birbirine satır ve bıçakla daldığı sahnede Nettie'nin elbisesindeki kanlı delikten sarkan bağırsakları gayet net biçimde anlatılır. Anlatımdaki ve karakterlerdeki gerçekçilik bazen sorunlara da yol açmıştır. *Rage* isimli öyküsünde çizdiği aşırı gerçekçi **Charlie Decker** portresini kendine örnek alan bazı gençler Amerika'da silahla okul basma olaylarına karışmış ve nihayetinde King bu kitabın baskısının durdurulmasını istemiştir.



METAFOR VE SEMBOLLER

King'in sıklıkla kullandığı metaforların bazen tüm romanın konusunu oluşturduğunu görürüz. Örneğin *Yeşil Yol*'daki **John Coffey** karakteri hastaları iyileştirme yeteneğine sahip olmasına rağmen 'günahkar' insanlar yüzünden ölür. Yani aslında İsa'nın bir yansımasıdır Coffey. *O*'daki korkunç palyaço bir yandan çocukluğumuza yapılan bir atıftır, diğer yandan korkularımızın hayatımızı yönlendirmesine nasıl izin verdiğimizi gösterir. *Mahşer*'deki **Randall Flagg** aslında bildiğimiz Şeytan'ın ta kendisidir. *Ruhlar Dükkanı*'ndaki **Gerekli Şeyler** mağazası hiçbir değeri olmayan eşyaları arzulamanın hayatınızı nasıl alt üst edebileceğiniz kanıtıdır. *Christine*'deki araba 'masumiyetin sonunu' temsil eder, ilk arabamızı aldığımızda artık çocuk değil, sorumluluğu olan bir yetişkinizdir çünkü.





SIRADAN İNSANLAR

King'in ana karakterleri çoğunlukla basit insanlardır. Hatta çoğu kişisel kusurlara ve kötü geçmişlere sahiptir ve bu yüzden okurun anında sempatisini kazanırlar. Örneğin *O*'daki **Kimberly Marsh** babası tarafından taciz edilmiştir, *Mahşer*'deki **Nick Andros** sağır ve dilsizdir, *Yeşil Yol*'daki **Coffey**'in zihinsel problemleri vardır. Ama en basit veya önemsiz görünen insanlar bile ortak bir amaç uğruna bir araya geldiğinde güçleri katlanarak artar ve en güçlü düşmanları bile alt etmeyi başarabilirler. Mahşer'de bir grup insan bu şekilde birleşerek Şeytan'a bile karşı koyar, 'O' romanında tek başlarına tırsak birer karakterden fazlası olmayan çocukluk arkadaşları Kaybedenler Kulübü adı altında birbirlerinden cesaret alırlar. King romanlarında en çok karşımıza çıkan temalardan biri budur ve King bu şekilde bizlere sahip olduğumuz gücü küçümsememeyi öğretir.



UZAYLILAR

King romanlarında onlarca değişik düşman ve korku öğesi ile karşılaşmamıza rağmen bunlardan yalnızca üçünde kötü adam uzaylılardır ve bu üç roman da korkudan çok bilimkurgu kategorisine geçiş yaparlar. *Şeffaf* isimli romanda **Maine** sakinleri ormanda uzun süredir gömülü olan, uzaylılara ait geminin etkisi altına girer ve geminin yaydığı kokusuz ve görünmez gaz yüzünden uzaylılara dönüşmeye başlarlar. *Rüya Avcısı*'nda dünya dışından gelen, bilim adamlarının **The Ripley** ismini verdikleri virüs insanlara musallat olur (hatta filmdeki performansına bakılırsa Morgan Freeman'a da musallat olmuştur). *Kubbe Altında* ise dış dünya kaynaklı bir kubbenin içinde kapana kısılan bir kasabada gelişen olayları konu alır.



SEKS

"Seks sattırır" ilkesinin doğruluğu kanıtlanalı yıllar olmuş olsa da Stephen King'in bundan faydalanmayı pek tercih etmediğini görürüz. Gerçekten de King'in romanlarında seks, erotizm veya cinsellik temaları ya bulunmaz, ya da o kadar minimaldir ki dikkatinizi bile çekmez. *Hayvan Mezarlığı*'ndaki ünlü duş sahnesini haricinde seksle ilgili akılda kalıcı bir şeyler kullanmamıştır yazar. **Clive Barker** bunu şu şekilde açıklar: *"Bir defasında Stephen King'e kitaplarında neden hiç seks sahnesi olmadığını sormuştum, bana bundan utandığını söylemişti."*

THE WORLD'S END

DÜNYANIN SONUNDA BİRER BİRA İÇMEYE NE DERSİNİZ?

Mizahın beşiği İngiltere'de bebeği en güzel uyutan ekiplerden olan **Edgar Wright, Simon Pegg** ve **Nick Frost** 3'lüsü, 2004 yılında *Shaun of the Dead* ile başlattıkları **Cornetto Üçlemesi**'ne, *The World's End* ile hakkını vererek son verdiler. *Spaced*'den bu yana yaklaşık 15 seneye yayılan bu ekip işi güldürü şimdilik son şakasını yapıyor ve hiç şaşırmayacaksınız, yine deli gibi güldürüyor.

Beş çocukluk arkadaşının, Newton Haven kasabasında "**Golden Mile**" adını verdikleri 12 barda 12 bira gezisini yapmaya çalışmaları fakat başarısız olmalarının ardından, 20. senesinde yine aynı şeyi denemelerini konu alan film bu ekipten bekleyeceğimiz üzere gayet sağlam saçmalayarak bir bilim kurgu filmine dönüşüyor. Kasaba halkının garip ve robota bağlamış davranışlarının ardında yatan sır, 12 barın sonuncusu olan The World's End'de çözülüyor. Sıradan bir uzaylı istilası konusu, ekip arasındaki geçmişle hesaplaşma ve 12 barı tamamlama yarışı içinde alkol dozu yüksek bir curcunaya dönüşüyor. Bu filmde bir komediden bekleyeceğiniz her şey dışında beklemeyeceğiniz onlarca şey sizi bekliyor.

Tıpkı diğer filmlerde olduğu gibi *The World's End* de görsel efekt kullanımına dijitali fazla karıştırmamaya çalışarak yine takdir edilesi bir işe imza atıyor. Hiç sırıtmayan vahşet görüntülerinin gerçekçi anlatımı bu serinin mizah anlayışının temel taşlarından biri. Bu film konu itibari ile CGI kullanımını zorunlu kılsa da ilk tuvalet sahnesinden itibaren gerçek görsel efektlere yer vererek üçlemenin hakkını veriyor. Oyuncu performansları gayet kusursuz olmakla beraber Simon Pegg'in bu film için çok özel bir performans sergilemeye çalıştığını anlayabiliyoruz. Absürt ve kara mizahın arasında gidip gelen, curcunanın hiç durmadığı, müziğin kimlik kazandırdığı ve sinemanın en özel üçlemelerinden birini çok az da olsa çıtayı düşürerek yine de layığı ile sonlandırmayı başarabilmiş bir film *The World's End*. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Zombiler ve polislerden daha tehlikeli bir şey varsa o da uzaylılardır!

★★★★☆





CORNETTO ÜÇLEMESİ



Edgar Wright, Simon Pegg ve Nick Frost üçlüsünün elinden çıkan bu İngiliz film serisine üçleme denmesi sizi yanıltmasın, her film değişik karakterleri ve konuyu barındırır. Mizah ve alt metin olarak ortak yönleri oldukça fazla olan bu üçleme bir anlamda kendini tekrar eden sinemaya ve popüler kültüre açılan savaştır aslında. Şiddetin ve korku filmi klişelerinin kan kırmızı (**çilekli cornette**) renkteki eleştirisi *Shaun of the Dead*, bürokrasinin, aksiyon filmi klişelerinin polis mavisi (**vanilyalı cornette**) renkteki eleştirisi *Hot Fuzz*, kapitalizmin, bilim kurgu filmi klişelerinin yeşil (**naneli cornette**) renkteki eleştirisi *The World's End* ise bu savaşın mizah ateşleyen silahlarıdır. Sanırım savaşın galibini söylemeye hiç gerek yok.

PRISONERS

Prisoners bir Christmas filmi. Ama aklınızda canlanan o gevrek, yarı komik yarı duygusal olanlardan değil. Noel yemeği için bir araya gelen iki ailenin küçük kızlarının ortadan kaybolmasıyla kâbusa dönen, başka türlü bir Christmas bu. Eğlenerek izlemek şöyle dursun, bir an bile gevşeme şansı bulamayacağınız türden. "Kayıp küçük kızlarını arayan iki aile" gibi bir konu seçtiği için çok da zorlanmıyor bunu yaparken ama *Prisoners*'ın gerilimi sürekli canlı tutan başka silahları da var. Bir noktadan sonra kötülüğün hastalık gibi yayılışını izlemek de, empati kurduğunuz karakterlerin yaptıkları sebebiyle kendinizi suçlu hissetmeye başlamanız da filmin etkisini güçlendiriyor. Tabii işin içinde kızlardan birinin babasını canlandıran **Hugh Jackman**, dedektifi oynayan **Jake Gyllenhaal** ve zihinsel engelli bir şüpheli rolündeki **Paul Dano'nun** fazlasıyla ikna edici oyunculuklarının da katkısı var.
Basit bir gerilim-polisiye gibi görünse de ilk sahnesinden itibaren sizi ikiyüzlü adalet anlayışınızla karşı karşıya bırakmak için uğraşıyor film. Akşam yemeği için öldürülen ceylan, bencilliğimizin işareti olarak uzun süre yemek masasında kalıyor. **-Serpil**

EDİTÖRÜN NOTU

Kötülük nedir sorusunun 153 dakikalık cevabı.

★★★☆☆



Bu sayfada aşırı dozda Hugh Jackman kullanımı tespit ettik. Niye oldu böyle?

DRUG WAR

Hong-Konglu **Johnnie To**, bugüne kadar 30'un üstünde filme imza atmış bir yönetmen. Ben kendisini *Du Zhan*, yani *Drug War* adlı filmiyle geç de olsa tanıdım. Ve bir kez daha kafayı ara sıra Asya Kıtası'nda çekilen korku dışı türlere de çevirmek gerektiğini hatırladım. Drug War, trafik kazası sonucu yaralanan **Tian Ming**'in hikâyesini konu alıyor. Hikâye, akışı boyunca size sürprizlerini ağırdan açık etse de, Tian Ming'in aslında bir uyuşturucu kartelinin lideri olduğunu anlamanız uzun sürmüyor. Polisle bir anlaşma yapan ve sokaklardaki tüm uyuşturucu trafiği hakkında polise bilgi vermeye başlayan Ming, çete üyelerini birer birer açık etmeye başlıyor. Basit bir seyirlik algısıyla oturduğum filmin başından sürpriz bir şekilde oldukça etkilenerek kalktım. **-Faruk**

EDİTÖRÜN NOTU

Meğerse Hollywood'un Scorsese'si varsa, Asya'nın da Johnnie To'su varmış.

★★★☆☆



UZAKTAN İZLEYİN!

PERCY JACKSON: SEA OF MONSTERS

Stanley Tucci bu filmde ne arıyor? Neden filmde herkes ölüp diriliyor? Yunan tanrıları ile ilgili filmin yönetmenin adı neden Thor? **Logan Lerman** neden bu filmde de rol yapmaya çalışıyor? **Sean Bean** ölmemenin çaresini Zeus olmakta mı bulmuş? Neden Kratos birden ortaya çıkıp filmde bir katliam yapmıyor? Neden biri böyle bir kitap yazmış? Ve hepsinden önemlisi, **Tuğbek** böyle güzel hamburger yapmayı nerden öğrendi? Ciddiyim, hepsinden daha önemli bu. **-Pozan**



WOLVERINE

Bu yıl ne hayal kırıklığı yaptı arkadaş! Bir de buna *Wolverine* eklendi, tam oldu. Adamın anlatacak bunca güzel hikayesi olmasına rağmen saçma sapan bir ninjalı romantizm hikayesine entegre etmişler. Ölmekten korkan Wolverine de hiç çekilmezmiş. Nagazaki sahnesi, süper hızlı trenin tepesindeki dövüş(?) gayet güzel. Ama ne zaman ki ortam romantikleşiyor, o zaman bozuyor Wolfie, bir daha da toparlayamıyor. O yüzden, bence Wolverine hastasıysanız bile izlemeyin. Yolverin gitsin! **-Sinan**

THE BREAKFAST CLUB - 1985

Kendi öğrencilik dönemime denk geldiği için, hafiften hüzünlü bir gülümseyişle izlediğim bir filmden bahsedeceğim. Birbiriyle her bakımdan ilgisiz beş öğrenci, disiplin suçları nedeniyle 1984 mart ayının soğuk bir cumartesi gününü ceza olarak lise kütüphanesinde geçireceklerdir. Toplam yedi ana karakterden biri olan müdür yardımcısının kesin ve "katı" talimatlarına göre birer sayfalık kompozisyon yazmaları, birbiriyle konuşmamaları, yerlerinden kıpırdamamaları gerekmektedir. 1984'ün çok ünlü şarkılarından **Simple Minds**'tan *"Don't You"* ile açılan, *"tek mekânda yedi –hatta altıbuçuk- karakterle geçen iki saate yakın film izlenir mi"* sorusunu net bir cevap veren bu özgün yapımı, liseli ergen psikolojisinden çok iyi anlayan yönetmene, estirdiği sımsıcak 1980'ler havasına saygı, kendi geçmişime özlem duyarak, birkaç kez izledim. İzlediğim en güzel dans ve final sahnelerine sahip olduğunu da belirtmeden geçmeyeyim. **-Noyan**

EDİTÖRÜN NOTU

(Editörün notu 2 ay sonra burada olacak, geç geliyor biraz.)

★★★☆☆



AMERICAN HORROR STORY COVEN

ALGIDA HUZURSUZLUK

Bazı dizilerle geç tanışmak en güzeli. Misal, American Horror Story'yi ilk bölümünden beri diziyle eş zamanlı izliyorsanız kafanızdaki beyaz tellerin üç beşinin sorumluluğu kesinlikle bu diziye ait olmalı. İki bölüm arasında beklemekle geçen o uzun haftalar sadece meraktan değil, göreceğiniz türlü türlü kâbuslar yüzünden de fazlasıyla huzursuzluk yaratıyor çünkü. Ya da en azından eskiden öyleydi...

İlk iki sezonuyla ruh halimizi altüst eden bir diziydi American Horror Story. Nicedir korku filmlerinin yapmayı başaramadığı "tuvalete gidicem ama sen de gel, kapının önünde bekle" enstantanesini yeniden hayatımıza sokmuştu. Evde bütün ışıkları aça aça dolaşmamıza, elektrik faturamızın her zamankinden daha yüksek gelmesine neden olmuştu. Eğer henüz tanışma şerefine erişemediyseniz sırf çocukluktan kalma korkularınızla hasret gidermek için izlemelisiniz yani.

Şu an 3. sezonu sürüyor dizinin. Artık korkuya bağışıklık kazandığımızdan mı, seçilen tema bizim kültürümüzde pek de yeri olmayan "cadılar" olduğu için mi, yoksa cidden eski tadı kalmadığından mı bilmiyorum ama şu an benim için bir korku dizisi değil American Horror Story. Ama hâlâ sürükleyici, hâlâ estetik, hâlâ Jessica Lange... Yalnız hakikaten Jessica Lange başta olmak üzere o kadar iyi oyuncularla, öylesine izlemeye değer sahneler sunuyor ki bu sezon, korkutmuyor diye burun kıvırmak bile aklıma gelmiyor. Ayrıca her sezon kendi içinde yepyeni bir hikâye olduğundan (ilk sezon "perili ev" idi, ikincisi "akıl hastanesi") benim yüreğim kaldırmaz diyenlerin rahatlıkla 3. sezondan giriş yapabileceğini söyleyebilirim.

Jeneriğinden diyaloglarına, oyuncu seçimlerinden mekan tasarımlarına, müzik seçimlerinden kullanılan fonta kadar bir estetik şaheserinden bahsediyoruz ki bu başarının sorumlularını Nip/Tuck'tan (ve ben izlemedim ama Glee'den) tanıyoruz zaten. Ryan Murphy ve Brad Falchuk ikilisi yine algılarımızı bir yandan bozarken bir yandan tatmin etmeyi başaran tuhaf formüllerini kullanıyor. Çirkin, korkunç, ucube olanın içindeki güzelliği bu kadar ustalıkla gösterebildikleri için sevdiğimiz bu adamlar American Horror Story'de de aynı yolu yürüyor. Belki yol eskisi kadar ürpertici değil ama hâlâ televizyonun en kayda değer işlerinden biri. Cadıları sevenler içinse kesinlikle gelmiş geçmiş en iyi masallardan biri. **-Serpil**

EDİTÖRÜN NOTU

True Blood'a dönüşmesi an meselesi, geç olmadan izleyin.

★★★★☆

YAŞLANACAK MISIN ARTIK JESSICA?

Jessica Lange, yaşlanmayı 30'unda bırakmış bir oyuncu. Güya 64 yıl önce doğmuş, evet yüzünde birsürü çizgi var ve hiçbirini saklamaya çalışmıyor ama öyle bir havası var ki yanında en genç yıldızlar bile soluk kalıyor. Ben mi abartıyorum diyeceğim ama hayır, şu yazıyı yazmadan önce girip birkaç şey okudum, herkes hemfikir, bu kadın yaşlanmıyor, sadece büyüyor. Büyüdükçe yüzündeki anlamlar da büyüyor. O yüz, bir hayata sığamayacak kadar çok duyguyu birkaç dakika içinde izleyene anlatacak kadar dolu. Neyse, aşkımı itiraf etmeden konuyu kapatayım; Jessica Lange misket oynasa izlenir. Size de öneririm.



SLEEPY HOLLOW

Ne Hakkında?

Amerikan İç Savaşı esnasında yüzü maskeli, ızbandut gibi bir adamla dövüşen **Icabold Crane**, kafasını keserek safdışı bıraktığı adamla birlikte 250 yıl sonra ölüm uykusundan uyanır. Yolları kesişen şerif yardımcısı **Abbie Mills** ile Sleepy Hollow kasabasında amaçları artık Başsız Süvari'yi durdurmaktır.

Neden İyi?

Başta Icabold Crane karakteri. 250 yıl sonra dünyaya gelip, tek atıştan sonra tabancayı kenara atan, sesli mesajı anlamayan, arabalara bön bön bakan bu yakışıklı adam oldukça etkileyici bir karakter. Onu çevreleyen karakterler ise orta karar ama hikâye gittikçe günümüz mit ve tarikatlarına bağlanıyor. Mistik temalar sizin tarzınızsa, bir bakış atın. Unutmadan, Crane'in eşi de (**Katia Winter**) izlemek için bir sebep. Yum! **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU

Erkeklere centilmenlik eğitim videoları



ARROW

Ne Hakkında?

DC Universe kahramanlarından **Green Arrow**'un hikayesini anlatan *Arrow*, potansiyelli başlayıp, "ergen atarı" dizisine döndüğü için sinir bozucu bir hâl almıştı. 13. bölümde yokluktan bir bölüm seyredeyim dediğimde herşey değişmişti. Bir yönetmen veya senarist değişimi mi ne olduysa artık, dizi hızla toparladı ve roketlenerek 1. sezon finalini yaptı.

Nesi İyi?

Şu anda gelmiş geçmiş en iyi süper kahraman dizisi, *Agents of Shield* dahil. Başroldeki **Stephen Amell**'in hayvan gibi atletik olması ve en acayip parkour sahnelerini bile bizzat kendisinin canlandırması da ayrı bir takdire şayanlık nedeni. İkinci sezonla birlikte iyice coşan senaryo ve *Flash* gibi DC Comics karakterlerinin ve *Deathstroke*, *DeadShot* gibi *Batman Arkham Origins*'le hayatımıza giren kötülerin de eklenmesiyle *Arrow* "her hafta takip edilesi" diziler arasına adını yazdırıyor. **–Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU

Peki ne zaman Green Arrow olacak?



DRACULA

Ne Hakkında?

Artık bilmeyenin kalmadığı ve **Bram Stoker**'ın eserinin kahramanı olan **Dracula**, gerçek dünyadaki **III. Vlad** ile birleştirilip 20. Yüzyıl Londra'sına postalanırsa bu dizi olur işte. ABD'den Londra'ya gelen bir girişimci olan *Alexander Grayson* kisvesi altında planını uygulamaya çalışan Dracula'nın dostları ve düşmanları ayrı bir aksanlı, ayrı bir seksidir.

Nesi İyi?

Başroldeki **Jonathan Rhys Meyers**'i *The Tudors*'da seven birisi olarak, asıl izleme sebebim kendisi. Ama Stoker'ın eserlerindeki karakterlerin tümüyle farklı şekillerde resmedilmesi, "*nasıl bağlayacaklar*" merakını tetikliyor. Oyunculuk ortalama, efektler bazen can acıtıyor ama kendini toparlayan, kadın kadrosunun masumane bakışları ile göz dolduran dizidir kendisi.**-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU

Sivriltin dişleri, oturun başına.



AVATAR LEGEND OF KORRA

AK AANG, KARA KORRA

Gelen gideni aratır sözünün doğruluğunu sanırım en çok televizyon/sinema sektöründe yaşıyoruz. Hele ki konu film, oyun, dizi olunca "tadında bırakmak" sözünün sonuna kadar arkasındayımdır.

Aang hayatımıza girdiğinde neşesi, sakarlıkları, çocuksuluğu ve o çocuk omuzlara yüklenmiş dev sorumluluğuyla hepimizin hayatında ansızın bir yer etmişti. Son havabükücüydü. Ateş ulusunun bozduğu dengeyi yerine getirecekti. Fakat yapımcılar devamında **Korra**'yı sundu. Sonuçta avatarlık reenkarnasyona dayanan döngüsel bir yapıya sahipti ve seri devam etse de etmese de Aang'in ardından biri gelecekti. Ama Aang'in bizlerde bıraktığı etki bilmem kaç yaşındaki insanlara bile *"ben bükücü olsam şu elementi isterdim"* dedirtmemiş miydi? Sonra Aang'i 75 sene geride bıraktık. Korra'ya da sayıp sövmeye başladık.

Korra'yı sevmek zorunda mıyız? Hayır. Ama bence onu eleştirirken birazdan bahsedeceğim birkaç durumu da göz önünde bulundurmalıyız. Serinin ismi *Korra Efsanesi*. Bu kız düşe kalka da olsa bir şekilde adını tarihe yazdıracaktır diye düşünüyorum. Hatta inanıyorum. Söz tanıdık geldi değil mi?

"Ama ben yine de Aang'in dünyayı kurtarabileceğine inanıyorum". - Katara **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU

Üstüne bu kadar gidilen, kahraman olamaz.

★★★☆☆



AANG VS. KORRA

- Avatarlık her ne kadar döngüsel bir güç aktarımı olsa da bir şeyi göz ardı edemeyiz: Her avatar ayrı bir bireydir ve kendine has bir karakteri vardır. Bir önceki avatara bakıp yenisinden de aynı şeyleri beklemek ne kadar doğrudur, tartışılır.
- Aang Avatar sorumluluğunu üstlendiğinde 12 yaşında bir çocuktu. Korra ise 16 yaşında bir ergen. Eh, hepimizi rahatsız eden de Korra'nın ortaya çıkan ergen hareketleri oluyor. Bu durumda bu kızımızdan çocuksu şaklabanlıklar, sevimlilikler gibi şeyler beklemek gerekir mi?
- Aang bir havabükücü olması dolayısıyla bir keşiş olarak yetiştirilmiş, sabrı bilen ama kaderinden kaçmış bir bireydi. Korra ise keşişlikle alakası olmayan, sabırla yoğrulmamış ve çok küçük yaştan itibaren kaderinin bilincinde olan bir egoyla büyümüş. Ellerindeni güçleri anlamdırma şekilleri farklı yani.
- Yine Aang, kendinden önceki Avatar olan Roku'ya dair uzun süre bir şey bilmemiş, onu model alacağı hikayeler dinlememişti. Oysa Korra'nın önünde Aang gibi efsane vardı. Korra, Aang'in başarılarını dinleyerek büyümüştü. Kardeşler arasındaki rekabet gibi de düşünülebilir aslında. Aang burada başarılı büyük kardeşken Korra ona yetişmeye çalışan ve aileden takdir görmeye çalışan küçük olabilir. Aynı şekilde, bu hırçın kızımızın amacı Aang kadar sevilmek ve benimsenmek. En çok başarısız olduğu ve bu konuda ne yapsa ters tepen yanı da bu ya.
- Aang'in zamanında doğu mistisizmini buram buram kokluyorduk. Oysa şimdi sanayileşme gırla gidiyor. Aradan 75 sene geçti ve artık doğayla uyum içindeki bükücüler yerine kendi hayatımızı çağrıştıran keşmekeş bir düzende koşuşturmacaları izliyoruz.

HABERLER



CW – DC A.Ş.

Arrow ile DC evrenine sıkı bir giriş yapan CW kanalı çizgi roman uyarlamalarına devam edecek gibi görünüyor. Arrow'un 2. sezonuna devam edenler Flash karakterinin ufaktan kendini gösterdiğini hatırlayacaktır. Karakter Arrow içinde görünmek yerine kendi dizisine kavuşmak üzere. Bununla beraber DC'nin çok da bilinmeyen 1 saat sonra olacakları görebilen karakteri Hourman ile geleceği kurtarmaya hazırlanıyorlar. Bitti mi? Hayır. DC'nin iZombie isimli çizgi roman serisi de CW ile hayat bulup The Walking Dead'e rakip olarak gelmeye hazırlanıyor. Marvel vs. DC sinemadan sonra tv ekranında da devam edecek gibi.

HOW I MET YOUR DAD!?

CBS'nin bitmek bilmeyen çilesi (pardon dizisi) How I Met Your Mother son sezonunun ardından bir spin-off ile devam edecek gibi görünüyor. Farklı bir arkadaş grubunun aynı şehirdeki maceralarını bu defa doğru adamı bulmaya çalışan bir annenin gözünden anlatılacağı komedi için ilk bölüm siparişi verildi bile.

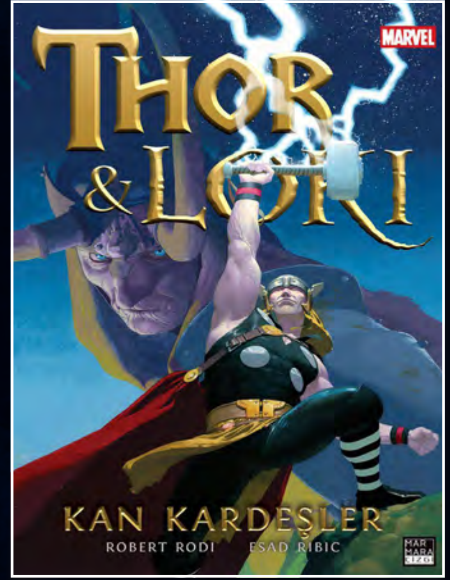


RONALD D. MOORE DÖNÜYOR!

Battlestar Galactica'nın yaratıcısı ve Star Trek serisinini en iyi yazarlarından biri olan Moore, SyFy kanalı için yaptığı dizisi ile sıkı bir geri dönüş yapmaya hazırlanıyor. Helix isimli bu yapım Kuzey Kutbu'nda yüksek teknoloji ürünü bir tesiste çalışan bilim adamlarının, araştırdıkları salgın hastalıkla ilgili olarak insanlığın sonunu getirebilecek bir ölüm kalım meselesinin ortasında kalmalarını anlatıyor. 10 Ocak'ta başlayacak ve 13 bölüm sürecek yapım için heyecan dorukta!

THOR & LOKI: KAN KARDEŞLER

YALANLAR TANRISI KENDİNE YALAN SÖYLEYEMEDİĞİNDE



Thor: The Dark World'un vizyona girmesinin ardından oyuncu bazında **Tom Hiddleston**, karakter bazında da **Loki** hayranlığımızın coşması kaçınılmazdı elbette. Türkçe çizgi roman basmaya gönül vermiş yayınevleri de bunun geleceğini görmüş ve gazımızı körüklemeye karar vermiş demek ki, *Thor & Loki: Kan Kardeşler* raflara yerleşmiş.

Öncelikle belirteyim ki bahsettiğim hayranlıklardan sadece birisi için körükleyici nitelikte bu roman; çünkü *Kan Kardeşler*'de resmedilen Loki, hiç de o yakışıklı yüzü ve yapacağı *"yaramazlıkların"* haberini veren hin bakışlarıyla bizi meraklandıran sinematik evrendeki Loki değil. Devlerin soyundan gelişinin izlerini taşıyan, eksik dişleriyle ve onları çevreleyen ağzının kırışık derisiyle de bunu sergileyen, sonunda kazandığı zaferin sarhoşluğuna kendini kaptırmış bir Loki. Ki onun bu muzaffer ama yıpranmış görüntüsü çizgi romanın çizimlerinin ve renklendirmelerinin genel havasına da yansımış ve bunun epey hoşunuza gideceğine eminim.

Hikayeye gelirsek, ilk söyleyeceğim şey adında *Thor & Loki* yazmasına aldanmamanız, çünkü bu tamamıyla Loki'ye, onun iç çatışmalarına ve varlık nedeninin yanı sıra sonunda elde ettiği zaferin getirilerini sorgulamasına adanmış bir eser(ki ilk yayınlandığında ismi direk Loki'ymiş, yani kapağı açtığınızda Thor'u *Mjolnir* ile multikill yaparken görmek istiyorsanız hevesiniz kursağınızda kalabilir). Olay akışı nedeniyle **Marvel**'ın ana devamlılığında kendine yer bulamamış olsa da, karakterler ve belli başlı arka plan öğeleri açısından ana evrenden çok da uzak bir noktada durmayan bir hikaye elimizdeki. **Sif**'in saçlarına ve **Baldur**'a olanlar gibi belli başlı mitolojik göndermelerini (kendi yorumunu da katarak) oldukça güzel yapıyor ve sonunda da tam okuyucuyla Loki arasında kurulan empatinin doruk noktasında tek bir sert panel ile hikayeyi bitirerek sizi hüzünle karışık bir meraka kendinizi kaptırmış halde bırakıyor. **-Onur**

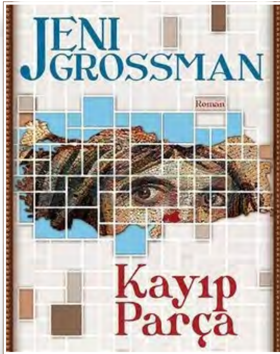
EDİTÖRÜN NOTU

Loki hayranlığınız yaptığı çakallıkları görmenin yanı sıra karakteri de anlamayı istemenizi sağlayacak kadar büyükse durmayın, mutlaka alın ve okuyun.

★★★★★



Loki'nin popüler kültürdeki engellenmeyen yükselişi bu çizgi roman ile hızlan devam ediyor.



KAYIP PARÇA

Jeni Grossman

ALTIN TANRIÇAYI KORUYAN ANNELER

Fırat nehri kenarındaki antik Zeugma kentinden polisiye bir öyküyü **A.B.D**.'li bir fotoğrafçının gözünden sunan bir romandan söz edeceğim. Zeugma'daki arkeolojik kazı çalışmaları sona yaklaşmaktadır ve herkes Talih Tanrıçası Fortuna'nın altından yapılmış heykelini merak etmektedir. Fotoğrafçı Jessica'nın engelli oğlu, 13 yaşındaki **Caleb**'e kimliği meçhul kişilerin ateş edip kaçmalarından sonra Suudi Arabistanlı bir aile, Birecik kasabası halkı, profesör arkeologlar ve ailesine **Atatürk** tarafından verilmiş bir görevi yerine getirmeye çalışan Zeynep adlı kadın ön plana çıkar. Sade bir dille yazılmış bu romanı, olağanüstü düzeyde tarihi zenginliğe sahip Zeugma kenti ve efsanelerinin etrafında gelişen, heyecanlı bir polisiye okumak isteyen tüm kitapseverlere, öneririm. **-Noyan**



KÖPEK VE YILDIZLAR

Peter Heller

YILDIZLARIN ALTINDA HAYATTA KALMAK BİR BAŞKADIR

Arthur C.Clarke Ödülü'üne aday olmuş ya da kazanmış eserler dilimize çevrilmeye devam ediyor. Yakın zamanda bu kervana çok güzel bir çeviriyle katılan, 2013'ün adayı *Köpek ve Yıldızlar* da Türkçedeki yerini aldı. Bu bir *"son adam"* hikâyesi. Dünyayı kasıp kavurmuş bir grip salgınının ardından ölen insanlar ve en az onlar kadar tükenen hayvan türleri... Kahramanımız **Hig** ise karısıyla birlikte tüm sevdiklerini bu salgında yitirdiyse de yaşama bağlılığını ve neşesini yitirmemiş bir adam. Köpeğinin ve eski uçağının da bunda katkısı büyük. Hatta uçak hangarından bozma evinin yan komşusu, silah delisi **Bangley** bile bunda pay sahibi. *Köpek ve Yıldızlar*, insan olmak ve hayalperest bir adamın kahramanlığına dair iddialı bir roman. **-Hazal**



ÖTEKİ DÜNYA

J.G. Ballard

ORADA, BİR AVM VAR UZAKTA

Yeni akım bilimkurgunun en önemli temsilcilerinden **Ballard**'ın bir eseri daha bu ay raflardaki yerini aldı. *Çarpışma* gibi bir başyapıtın sahibi Ballard, bilimkurgunun sadece uzay ve teknoloji demek olmadığını, sosyal ilişkilerin hatta sosyal tükenişin de bu türde ne kadar önemli bir rolü olduğunu okurların yüzüne vurmak için dilimize konuk oluyor. *Öteki Dünya*, AVM'lerin hüküm sürdüğü oldukça tanıdık bir zamanda geçiyor. Babasının bir alışveriş merkezindeki ölümünden sonra ona veda etmeye gelen **Richard** zamanla bu dev yapılarla içlerinde durmadan gezinen insanlar arasında tuhaf bir bağ fark edecektir. Ballard; acımasız diliyle tüketimi, şiddeti, modern insanın geldiği hâli masaya yatırmak ve hepimizi rahatsız etmek için raflarda bizleri bekliyor. **-Hazal**

GOD IS AN ASTRONAUT

BİR KONSER MACERASI

Bu grubu anlatmaya neresinden girsem, nasıl işin içinden çıksam birçok kere planlamaya çalıştım. Ama olmuyor, yapamıyorum. **God is an Astronaut**'u o denli seviyorum ki, onları ve yaptıkları müziği ne yazarsam yazayım istediğim ölçüde anlatamayacağımı fark ettim. O yüzden spontane girişeceğim. Hem grubu hem de geçen ay yaşadığım GIAA konseri macerasını elimden geldiği kadarıyla anlatacağım.

Önce etiketler altında konuşalım. GIAA, 2002 yılında İrlanda'da kurulan bir **post-rock** grubu. Post-rock dediysem, grup gayet elektronik hatta bazı bazı trance öğeleri de içeriyor. Ama bu etiket faslını hızlı kapatırsak bana kalırsa "kendinden geçme müziği" yapıyorlar. Zaman mekan olmaksızın, hem mutluluğa hem de mutsuzluğa eşlik edebilen garip müzik renkleri de cabası. Tekrar söyleyeceğim, bu grubu anlatabilmek çok zor.

Peki geçen ay ne mi oldu? Beni deli dürttü ve grubun **Moskova**'daki konserine gitmeye karar verdim. Buna karar vermemi sağlayan ve bileti bulunmayan bir konsere davetli olarak gitmemi anlatan olaylar zinciri tamamen ayrı ve daha sonra bir yerlerde elbet anlatacağım bir hikâye.

Konser alanına yanaşır yanaşmaz üç ayrı sokağa uzanan ve hayatımda gördüğüm en uzun kuyruğu gördüm. Sonradan öğrendim ki, GIAA Rusya'da pek meşhurmuş. İçeri girer girmez ağır ve keskin bir hipster tadıyla karşılaşsam da, o kadar olur deyip keyfime baktım.

Yeni albüm müthiş, biliyorsunuz. Ama gönlümden *All is Violent, All is Bright* albümünden bir şeyler geçiyordu ki grup daha üçüncü parçasında can evimden vurarak albüme adını veren parçayı çaldı. *Spiral Code, Fragile* ve *Fire Flies and Empty Skies* gibi hit parçalarda barkovizyon şovlarının da etkisiyle en durgun izleyici bile kendinden geçti. Nitekim sözsüz müzik yapan grupların konserlerinde nadir bir andır bu. **Niels Kinsella**'nın seyirciyle etkileşimi çok iyi. Sanıyorum bir setlist kullanmak yerine seyircinin tepkisine göre şarkı seçiyorlar. *Red Moon Lagoon* ve *Route 666* sonrasında artık ben bu dünyaya ait değildim, gökyüzünde uçmaktaydım ki bu en ortalama ihtimal…

Unutulmaz bir tatil yaşattığınız, şahane performansınız, hayatımı değiştirmiş şarkılarınız, kısacası her şey için teşekkürler God is an Astronaut, iyi ki varsınız! **-Berkan**

EDİTÖRÜN NOTU

Sahnede izlemeye en değer gruplardan biri GIAA.

★★★★☆

NOTLAR

1 **Aşağıdaki, Moskova konser fotografi. Sol tarafta ellerimi seçebiliyorum ama kafam maalesef görünmüyor.**

2 Yeni albüm *Origins* tam konserlik. God is an Astronaut'un müziği sözsüz ve atmosferik olduğundan cin gözlerle konser dinlemeye na-müsait ama bu albümdeki zıpır şarkılar en sakin dinleyiciyi bile hoplatacak cinsten. Zaten bis yaptıklarında *Red Moon Lagoon*'a girer girmez ortamda oluşan enerjiyi tarif etmemin mümkünü yok.

3 **İlk defa Oyungezer dergisinden duyun: Grup Aralık ayında yüzde 90 ihtimalle Türkiye'de konser verecek. Kinsella'nın yalancısıyım. :)**



BIG BEN'İN HEMEN ALTINDA, GÖZLER KAPALI...



LONDON GRAMMAR

IF YOU WAIT



Kış mevsimini daha zor hale getiren ama yine de bir şekilde kulağımızdan beynimize, hemen ardından da ruhumuza işlemesini ve onu daraltmasını istediğimiz notalar bütünü tek bir albüm içinde toplandıklarında çok sevmiyor muyuz? Hani bir defa başlatıp kanepeye uzandığınız ve sonuna kadar dalıp gittiğiniz o derin albümlerden bahsediyorum. Bu bazen bir **Sigur Ros** albümü, bazen bir **The Weeknd**, bazense bir **James Blake** albümü olabiliyor ama bu kış sıcak melankolinin şubesi kesinlikle **London Grammar**'ın *If You Wait* albümü. Belki yalnız başınıza sokağı seyrederken, belki sevgiliyle uzandığınız bir kanepede, belki de uzun bir yolculukta size eşlik edecek ama Notthingam'lı trip hop üçlüsünün bu albümünden ve **Hannah Reid**'in acı dolu sesinden kolay kolay vazgeçemeyeceksiniz **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Ruhunuzun hoşlanabileceği türden kışlık ve sıcak bir hüznü oldukça derinden hissedeceksiniz.



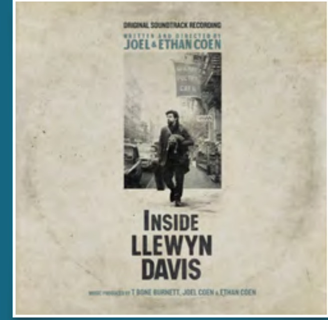
OFİSTE ÇALANLAR

1. **London Grammar** Sights
2. **Gary Jules** Mad World
3. **Jazz for Autumn** Spotify (Liste)
4. **Bipolar Sunshine** Love More Worry Less
5. **Bel Esprit** Midnight, Midnight

INSIDE LLEWYN DAVIS

ORIGINAL SOUNDTRACK RECORDING

Soundtrack



1960'larda aklındaki müziği yapmak isteyen **Llewyn Davis**'in hikâyesine film boyunca eşlik eden müziklerin toplandığı albüm, ne kadar döndürseniz de tadına doyamayacağınız cinsten. 2002'de 65 yaşında hayata veda eden Brooklyn'li folk sanatçısı **David Kenneth Van Ronk**'un müziğinden yola çıkan albümde, filmin başrol oyuncusu **Oscar Isaac**'in de Van Ronk'u aratmayan performansları bulunuyor. **Bob Dylan**'ın *Farewell*'iyse albümün sürprizi… Birbirine bu kadar anlamlı bağlanmış şarkıların hiçbirini diğerinden ayıramasam da, favorim albümün açılış parçası *Hang Me, Oh Hang Me* oldu… Bünyede alkol eksikliği hissetmenize sebep olabilir aman dikkat. **-Faruk**

DREAM THEATER

DREAM THEATER



Dream Theater'ın eski dönemini daha çok seven insanlardanımdır. Son yıllardaki 10 küsür dakikalık güzellemelerden oluşan albümlerini de sevmiyor değilim ama Dream Theater benim için *Peruvian Skies*'tır, *Space Dye Vest*'tir, *Finally Free*'dir. Dream Theaterı'ın oldukça güvenerek kendi adını verdiği 12. albümü grubun eski ve yeni karakteristiklerinin birleşimi ve benim gibilerin de gönlünü kazanabilecek cinsten.

The Bigger Picture ya da albümün sonundaki 20 dakikalık canavar gibi şarkılarda DT'nin son döneminin esintileri daha net görülüyor. Ama mesela *The Looking Glass*'ı dinlerken kendimi *Innocence Faded*'da hissettim bir an. Ya da *Along for the Ride*'ı *Images and Words*'e koysanız cuk oturur gibi. Yine de son birkaç albümünün havasına daha yakın olan albüm, grubun en iyi albümlerinden değil belki ama sevenlerini kesinlikle hayal kırıklığına uğratmayacak. **-Ömer**

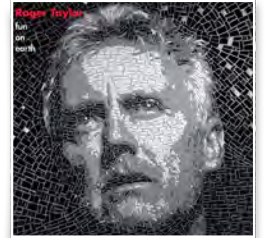
EDİTÖRÜN NOTU

İster eski Dream Theater'ı daha çok sevin, ister yenisini, bu albüme siz bir kulak verin.



ROGER TAYLOR

FUN ON EARTH



Bazı müzisyenler vardır, dehasını bir grup içinde gösterebilir. **Roger Taylor**'ın ne kadar değerli bir müzik insanı olduğunu tartışmam bile. Ama nasıl kendisinin önceki solo projelerinin çoğuna ısınamadıysam, *Fun On Earth*'de aynı şekilde umduğumu tam anlamıyla bulamadım. Albümün en güzel parçalarının **Brian May** ve **Paul Rodgers** ile yaptıkları *The Cosmos Rocks* albümünden aldığı *Small* ve *Say It's Not True* olduğunu hesaba katarsak Roger Taylor keşke *Fun On Earth*'te de aynı şekilde bir grupla çalışsaydı diye düşünmekten kendimi alamıyorum.

Bütün şarkıları kendisinin bestelediği ve neredeyse bütün enstrümanları kendisinin çaldığı albümden bir **Queen** albümünün yarısı olmasını beklememenizi önermekle birlikte, hani aslında o kadar da kötü değil. Sırf Roger Taylor'ın eşsiz vokali bile yeter. Yalnızca böyle büyük bir isimden daha fazlasını bekliyor insan. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU

Karakteri olan ama iz bırakmayan bir rock albümü.



SILVER SPOON

YETERİNCE UMUTSUZLUĞA İTİLDİĞİNDE NE KADAR DAYANABİLİRSİN?

Fullmetal Alchemist'le hayatımızda kendine unutulmaz bir yer edinen **Hiromu Arakawa**'nın taptaze, yepyeni ve hayatın içinden sıra dışı görünen bir seri *Silver Spoon (Gin no Saji)*. Bir çiftlikte büyüyen Hiromu Arakawa'nın biraz hayat deneyimlerinden, biraz anılarından esinlenerek hazırlanan seri, benzerine zor rastlanır türden bir tarım komedisi.

Hikayede giriş sınavlarında beklediğinden başarısız olan *Hachiken Yuugo* adlı çalışkan bir genç, hem çevresindeki huzursuz baskıdan uzaklaşmak için hem de kolay olacağından bütün notlarını yüksek tutabileceğini düşündüğü dev bir tarım ve hayvancılık okuluna başvurur. Şehirden ve teknolojiden çok uzakta, hayatın karanlık saatlerde başladığı, koşturmacanın ve öğrenmenin hiç bitmediği bu okulda bazen özenle alıştırmanın ve uygulamanın, ders çalışmaktan ve ezberden daha üstün olabileceğini anlamaya başlayan Hachiken, duygularıyla görevlerini ayırt etmesinin gerekeceği hatta kelimenin tam anlamıyla dünyanın kaç bucak olduğunu fark edeceği bir dünyaya adım atıyor. Okulda binicilik kulübünün üyelerinden **Mikage**'ye vurulan Hachiken, gaza gelip bir de bu kulübe katılıp kişisel işkencesine yeni bir kapı daha yaratıyor. Etrafındaki hemen hemen bütün yeni arkadaşlarının tarımla veya hayvancılıkla aileleri sayesinde bir şekilde alakaları olması Hachiken'i büyük bir dezavantajda bıraksa da yavaş yavaş kendi kendi çözümlerini üretmeye ve yolunu çizmeye başlıyor.

Hikayenin tarımla ilgili temasını duymak birçok potansiyel okuyucuyu ve seyirciyi seriye çekingen yaklaştırabilir; itiraf etmek gerekirse ilk bölümleri bende beğenip beğenmediğime karar vermeye çalıştığım bir alışma devresi halinde okumuştum. Devam etmeye karar vermemi sağlayan şey ne Arakawa'nın kalemi, ne de hikayede beni eğlendiren unsurlardı; tarım eğitimi hayatının tüm çıplaklığı ve gerçekliğiyle ve ince bilgileriyle işlenmesine hayran kalmıştım. Böyle bir ilgim doğacağını bile düşünmemiştim diyebilirim. Ancak bu gerçeklik hikayenin ciddi bir yanını meydana getirmesine rağmen kesinlikle zayıf midesi olanlar, bazı şeylerin arka planını bilmeden hayat daha güzel sanki diyebilenler için olmadığını da gösteren bir özellik. Hassas olduğunuz konularsa diye uyarmak isterim. Eğer sorun etmeyen biriyseniz sizi gerçekten ilginç ve samimi bir çiftlik hayatı bekliyor.

Ancak *Silver Spoon*'un bir şeyler öğretmek, ders vermek gibi bir kaygısı kesinlikle yok. Bunlar sadece karakterlerin eğitim süreçleri boyunca günlük yaşantılarında karşılaştıkça önlerine çıkan bilgiler, aralarında yapılan konuşmalar şeklinde geçiliyor. Konu ilerledikçe ve Arakawa'nın eğlenceli karakterleri arasındaki dengeler oturdukça hikayede daha karakter odaklı konulara ağırlık veriliyor. Bunlara muhtemelen animenin ikinci sezonunda sıra gelecek.

Arakawa'nın 2011'de başladığı manga, animeye **A-1 Pictures** tarafından uyarlanıyor. Manganın ilk dört cildini uyarlayan animenin yönetmenliğini **Tomohiko Ito** (*Sword Art Online, Occult Academy*) ele alırken, senaryo **Taku Kishimoto** (*Usagi Drop*) tarafından düzenlenmiş. Hachiken'e sesiyle hayat veren **Ryohei Kimura**'yı ise daha önce *Eden of the East*'te Akira, *Haganai* serilerinde Hasegawa, *Kuroko's Basketball*'da Kise gibi popüler rollerinden hatırlayabilirsiniz.

5. Manga Taishou Ödülleri'nde Büyük Ödüle ve 58. Shogakukan Manga Ödülleri'nde Shounen kategorisi ödülüne layık görülen *Silver Spoon*'un bit de live-action filmi yolda. Ana karakterimiz Hachiken Yuugo'yu beyaz perdede *Nakajima Kento* (*Family Song*) ve Mikage Aki'yi de **Alice Hirose** (*Screaming Class, Back to School at 35*) canlandıracak. Yayına başlayan fragmanları oldukça umut verici ve tüm seri gibi eğlenceli görünen *Silver Spoon* live-action filmi, Japonya'da **7 Mart 2014**'te gösterime girecek. **-İpek**

GERİ DÖNÜYOR

Mangayı takip edenler, animenin sona ermesine fazla üzülmesin çünkü serinin ikinci sezonunun yolda olduğu duyuruldu. Üstelik fazla beklememiz gerekmeyecek gibi görünüyor çünkü ikinci sezon Ocak 2014'te başlayacak.

PUPA ERTELENDİ



Sayaka Mogi'nin korku-gerilim mangası *Pupa*'nın daha önce sonbahar sezonunda başlayacağı açıklanan anime adaptasyonunun, Ocak 2014'e ertelendiği duyuruldu. **Studio Deen** tarafından uyarlanacak anime serisinin yönetmenliğini **Tomomi Mochizuki** *(House of Five Leaves, Here is Greenwood, Ocean Waves)* yaparken, karakter tasarımcısı ve animasyon yönetmeni **Maki Fujii** *(07-Ghost, UFO Princess Valkyrie serileri, Shattered Angels, Earl and Fairy)* olacak. Sayaka Mogi'nin ilk mangası olan *Pupa*, 2011 yılından beri yayınlanmaya devam ediyor ve gelen son haberlere göre de bu ay sona erecek. Böylece anime uyarlamasında (tabii eğer mangaya sadık kalınırsa) tamamlanmış bir hikayenin ele alınacağını umabiliriz gibi görünüyor. *Mogi* ayrıca manganın hikâyesinin Aralık ayında sona ereceğini, ancak Şubat 2014'te ekstra bir bölümünü yayınlayacağını da belirtti. **-İpek**

WIT'TEN YENİ BİR SERİ



Production I.G.'nin alt stüdyolarından biri olarak 2012'de kurulan **Wit Studio**'yu hepimiz *Attack on Titan (Shingeki no Kyojin)* serisi sayesinde tanıdık. 2013'te *SnK*'nın yanında *Hal (Haru)* adlı bir filme daha imza atan Wit, yeni projelere devam ediyor. **Natsumi Eguchi**'nin mangası *Hozuki no Reitetsu (Cool-headed Hozuki)*, Wit Studio tarafından animeye uyarlanacak. Animenin Ocak 2014'te başlayacağı duyuruldu.

2011'de yayınlanmaya başlayan fantastik bir kara-komedi olan mangada; **Enma**'nın (Yama'nın) yardımcısı olan sakin ama acımasız **Houzuki**'nin cehennemde çıkan problemleri çözmeye çalışması anlatılıyor. Japon halk masallarından ve mitolojilerinden karakterlerin de yer aldığı hikâyede ana karakter Hozuki'yi **Hiroki Yasumoto**, Enma'yı ise **Takashi Nagasako** seslendirecek. 2012'de Manga Taishou ödüllerine aday gösterilen manga serisi, aynı yıl 16. Japan Media Arts Festivali ödüllerinde jürinin seçtikleri arasında yer almıştı. **-İpek**





GATCHAMAN CROWDS İKİNCİ SEZON ONAYLANDI

1972'de yayınlanan klasik bilim kurgu serilerinden *Gatchaman*'ın yeni ve alternatif bir şekilde ele alındığı *Gatchaman Crowds*, geçtiğimiz Temmuz ayında yayınlanmaya başlamıştı. 1980'den beri ekrana gelen ilk yeni *Gatchaman* hikayesi olan *Crowds*; eski tarzla yeni nesli ilginç bir şekilde harmanlamıştı. **Tatsunoko Production** tarafından yapılan *Gatchaman Crowds*'un ikinci sezonunun onaylandığı da geçtiğimiz haftalarda kesinleşti. Yeni sezonun yayın tarihi henüz kesin değil.

70'li yıllardaki çeşitli *Gatchaman* serileri, yurt dışında *Battle of the Planets*, *G-Force* ve *Eagle Riders* gibi farklı isimlerde biliniyor. **-İpek**



BBC SHERLOCK'UN İKİNCİ MANGASI ÇIKACAK

Bilmeyenler için biraz başa saralım, çünkü **BBC**'nin başarılı draması *Sherlock*'u son görüşümüz üzerinden baya zaman ve haber geçti. Geçtiğimiz yıl yayınlanan **Benedict Cumberbatch**'in başrolde ikonik dedektifi canlandırdığı *Sherlock*'un ilk TV bölümü "*A Study in Pink*", Japonya'da 7 kısa bölümlük resmi bir mangaya uyarlanmıştı. **Jay** adlı illüstratör tarafından kaleme alınan manga adaptasyonu, karakter tasarımlarına kadar TV serisine sadık bir uyarlamaydı. Doğrusu Benedict Cumberbatch'i manga formatında görmek de oldukça eğlenceliydi. 2014'te başlamasını beklediğimiz *Sherlock* 3. sezonu yaklaşırken; "*A Study in Pink*"ten sonra yayına ara veren manganın da geri döneceği duyuruldu. Ancak yine Jay tarafından hazırlanacak manga ilk sezonda izlediğimiz "*The Blind Banker*" bölümünden uyarlanacak. **-İpek**



SHOJI KAWAMORI'DEN NOBUNAGA THE FOOL

Macross serileri, *The Vision of Escaflowne*, *Genesis of Aquarion* gibi başarılı dev serileri yaratan veya bazen de yaratıcıları arasında bulunan **Shoji Kawamori**, *Nobunaga The Fool* adlı yeni bir bilim kurgu anime serisiyle dönüyor. *The Fool* projesi olarak bilinen "çok-boyutlu" bir projenin ilk ayağı olacağı belirtilen *Nobunaga The Fool*, **Satelight** stüdyosu tarafından Ocak 2014'te yayına başlayacak. İlk bölümün Aralık ayında bir etkinlikte ön gösteriminin yapılacağı bildirilirken, projenin ikinci kısmını ise önümüzdeki yaz göreceğimişiz. Seride Oda Nobunaga'yı **Mamoru Miyano** (*Death Note - Yagami Light, Ouran - Suou Tamaki*) seslendirecek. **-İpek**

Mobil Fotoğraf Dünyası

Hangi telefonun kamerası daha iyi?



ÖRNEK FOTO



Marx'ın meşhur bir sözü vardır, "En iyi fotoğraf makinesi daima cebinizde olandır" diye. Hâlbuki Keynes buna karşı çıkar ve "Cep telefonları asla bir DSLR'ın yerini tutamaz" der. Kopernik ise ikisine birden karşı çıkar, "Dijital fotoğrafçılığın bulunduğu güne lanet olsun" der üstad, "tab ettiremediğin fotoğraf fotoğraf değildir." Biz olayın felsefesinde değiliz, hepsini seviyoruz. Derdimiz, hangisi olursa olsun en iyisi olsun.

İflasın eşiğinden dönüp, küllerinden yeniden doğuşunu heyecanla izlediğimiz Nokia bu ay 41 Megapiksellik Nokia Lumia 1020'yi çıkarınca biz de piyasadaki popüler telefonlara bir bakalım dedik, hangisi nasıl fotoğraf çekiyor. Birçok deneme fotoğrafı çektik ama bizce en belirleyici olan düşük ışıkta içmekanda flash kullanmadan çektiklerimizdi.

iPhone 5 (8MP - F2.4 - 1/3.2" CMOS)

Flickr'ın istatistiklerine göre (flickr.com/cameras) iPhone, açık ara dünyanın en çok kullanılan kamerası. Uygulaması çok fazla özellik sunmasa da performans ve kullanışlılık olarak diğerlerine fark atıyor. Resim kalitesi aydınlık ve yarı aydınlık ortamlarda zayıf ama düşük ışıkta Lumia hariç hepsinden daha iyi. Kısacası arkadaşlarınızla akşam dışarı çıktığında cebinizde olmasını isteyeceğiniz kamera iPhone.



+ Düşük ışıkta rakiplerine göre düşük noise ve yüksek kontrast verebiliyor.
+ HDR ve panaroma özellikleri çok iyi çalışıyor.
+ Kamera uygulaması hızlı ve kullanışlı.
- Yarı aydınlık ortamlarda keskinlik rakiplerine göre kötü.
- AutoFocus yavaş kalabiliyor.
- Flash performansı kötü.

LG G2 (13MP - F2.4 - 1/3.0" CMOS)

Son aylarda denediğimiz en iyi telefonlardan biri LG G2. Şu ara bir Android telefon alacak olsak ilk tercihimiz olur muhtemelen. Ama fotoğraf kalitesine gelince maalesef işler çok farklılaştı. Özellikle iç mekanda çektiği resimler çok büyük hayal kırıklığı. Test ettiğimiz dört telefon içinde fotoğraf açısından en kötüsü.



+ Yarı aydınlık ortamlarda tatmin edici net resimler veriyor.
+ Kamera ve uygulaması çok hızlı çalışıyor.
+ Optik resim stabilizasyonu var.
- Noise Reduction filtreleri kendini çok hissettiriyor.
- Düşük ışıkta resimler sünger gibi yumuşuyor ve kontrast yerlerde sürünüyor.
- Aydınlık ortamlarda ekran çok parlıyor.

Nokia Lumia 1020 (41MP - F2.2 - 1/1.5" CMOS)

Lumia 1020'nin 41MP olma iddiası basit bir pazarlama taktiği değil, aynı alana daha çok piksel doldurmak yerine resim sensörünü gerçekten 4 kat büyütmüşler. Sensör piyasadaki çoğu kompakt kameradan bile büyük. Bu sayede daha büyük bir mercek veya optik zoom'a sahip olmasa bile performansı kompakt kameralara yakın. Denediğimiz telefonlar arasında ise resim kalitesi kıyaslanamaz derecede iyi.



+ Üzerindeki sensör rakiplerinin dört misli büyüklüğünde.
+ Diğerlerinin aksine 16:9 resimleri 4:3'den kırparak üretmiyor, gerçekten 16:9 çekiyor. Buna 25mm'ye eş lens de eklenince geniş resimler için harika.
+ Daha düşük F değerine sahip lens ve optik stabilizasyon sayesinde az ışıktaki performansı rakiplerinden çok daha iyi.
+ Güçlü sensörü sayesinde dijital zoom'u geçekten işe yarıyor.
+ Eğer kamerayı 5MP çözünürlükte kullanırsanız her bir piksel için 7 sensör verisi kullandığı için resim kalitesi coşuyor.
+ Kamera uygulaması kullanışlı ve tam kontrol sağlıyor.
+ Çok aydınlık ortamlarda bile ekranı sorunsuz görebiliyorsunuz.
+ Resimlerin netliği, renk doygunluğu ve kontrastı çok iyi.
- Kameraya geçiş hızı zayıf.
- HDR özelliği yok.

Samsung Galaxy Note 3 (13MP - F2.2 - 1/3.0" CMOS)

Samsung'un en popüler iki modeli S4 ve Note 3 aynı kamerayı kullanıyor ve performansları çok benzer. Aydınlık ortamlarda sunduğu özellikler ve resim kalitesi ile Lumia'dan sonra en başarılı sonuçları Note 3 verdi. Ama düşük ışıkta ve iç ortamlarda iPhone 5'in gerisinde kalıyor.



+ Aydınlık ve yarı aydınlık ortamlardaki resim netliği ve kalitesi çok iyi.
+ Flash performansı iyi.
+ Uygulamasının çok fazla özelliği var.
- Düşük ışıkta kontrast çok düşüyor ve noise reduction resmi bozuyor.
- Optik stabilizasyon yok ve düşük ışıkta motion blur sık yaşanıyor.

Not: Lumia 1020'nin resim kalitesi kompakt kameralar kadar iyi çıkınca bir de gerçek bir fotoğraf makinesi ile kıyaslayalım dedik. Aynı resimleri Fuji XE-1 ile çekip kıyasladık. Anlamsız bir deneme oldu "XE-1 ne biçim dövdü ehü ehü" demek dışında bir işe yaramadı. Belki Lumia'nın, XE-1'e göre fazladan 25 milyon pikseli olabilir ama kalite olarak gerçek bir kameraya yaklaşabilmesi için en az 25 fırın ekmek yemesi lazım.



Kingston Mobilelite Wireless

KABLOLARI KALDIRIN!

Kingston'ın mobil cihazlar için geliştirdiği bu minik kutunun, bugüne dek başka cihazlarda görmediğimiz ilginç fonksiyonları var. Asıl işi ortamdaki SD kart ve USB bellekleri mobil cihazınızdan okumanızı ve kablosuz birer depolama çözümüne dönüştürmenizi sağlaması. Böylece düşük kapasiteli telefon ve tabletlere ekstra alan açmak, cihazlar arasında dosya transfer etmek gibi faydaları var. İçinde bir pil olmasına rağmen harici sabit diskleri çalıştıramaması üzücü.

Mobilelite'a aynı anda üç cihaz bağlanabiliyor. Cihazın hem iOS hem de Android için ayrı uygulamaları mevcut. iOS tarafındaki uygulamanın daha derli toplu olduğunu söylemekte fayda var. Uygulama içerisinden, Mobilelite'a bağlı cihazlar arasında ya da doğrudan Mobilelite üzerindeki depolama biriminden dosya transferi yapabildiğiniz gibi, hiç kopyalamadan görüntüleme de yapabiliyorsunuz.

Cihazlarınız Mobilelite'a kablosuz ağ üzerinden bağlandığı için 3G kullanmıyorlarsa internetten düşüyorlar. Ancak Mobilelite'ı kablosuz ağınıza bağlayarak, bir nevi Access Point olarak çalıştırabilmeniz ve Mobilelite'a bağlı diğer cihazları bu şekilde internete çıkarabilmeniz de mümkün.

Mobilelite'ın kablosuz depolama çözümü dışında sunduğu bir özellik de acil durum şarj cihazı olarak kullanılabilmesi. Tabii ki tabletinizi ya da telefonunuzu tam olarak dolduramıyor ama içerisinde bulunan 1800mAh'lik batarya, acil durumlarda işinize yarayabilir. Ebatları daha büyük bir batarya yerleştirmeye çok müsaitken Kingston'ın Mobilelite'a 1800mAh reva görmesi üzücü, çoğu kılıf juicepack bundan daha güçlü.

Mobilelite, benzerini daha önce görmediğimiz, farklı fonksiyonları bir araya getiren bir cihaz. Üstlendiği her işte bir şeyler eksik kaldığından, 150 TL'lik fiyatını hak ettiğini düşünmüyoruz ama spesifik ihtiyaçları olanları mutlu edebilir. Harici disk desteği, Bluetooth bağlantısı ve 4000mAh bir pil ile mobil cihazlarınızın en iyi dostu olabilir.



NVIDIA GTX 780 TI

Nvidia Yeni Amiral Gemisini Açıkladı!

AMD'nin Radeon R9 290X atağından sonra Nvidia da boş durmadı. Nvidia'nın bu zamana kadar ürettiği en hızlı tek GPU'lu kart olan, Kepler mimarisiyle üretilen GK110 grafik yongasının bütün gücünü kullanan GTX 780 Ti ile AMD'ye cevap verdi.

1080p çözünürlükte zaten üst düzey performans sağlayan GTX 780 Ti, Ultra HD çözünürlükte de oldukça tatminkar sonuçlar ortaya koyuyor. Yurt dışında 699$ olarak belirlenen fiyatıyla rakibinden 150$ daha pahalı olan GTX 780 Ti'ın Türkiye'de fiyatının ne olacağını henüz bilemesek de 2000 TL civarında olacağını ön görmek yanlış olmaz diye düşünüyorum.

Pazarda yarış gittikçe kızışırken şu an zirvede kıyasıya bir rekabet var ve bu kuşkusuz ki en çok oyuncuların işine yarayacak gibi duruyor.

	GTX 780Ti	R9 290X
Çekirdek Sayısı	2.880	2.816
Çekirdek Hızı	928Mhz	1000MHz
Belek Hızı	7GHz	5GHz
Bellek Arayüzü	384-bit	512-bit
Fiyat	700$	550$

OYUNCULARA YALAN OLAN TEKNOLOJİLER



1 | Illumiroom

Samsung ve Microsoft tarafından ortak geliştirilen proje, ilk duyurulduğunda hepimizi heyecanlandırmıştı. Oyun atmosferini bir projektör ve Kinekt yardımıyla odanın tamamına yaymaya yarayan teknoloji Xbox One için planlansa da maliyetinin çok yüksek olacağı gerekçesiyle satışa çıkarılmasından vazgeçildi.



2 | Philips amBX

Philips'in televizyonlarındaki Ambilillight'ından esinlenen bu teknoloji bilgisayarlarımızda çevresel ışık, ses ve rüzgarı (!) bir arada sunuyordu. Hesapta NFS'de gaza bastıkça saçlarımız uçuşacaktı, CoD'da bombalar patladıkça odamız yanacaktı ve sesler bizi saracaktı. Hiçbiri düzgün olamayınca üretimi son buldu.



3 | Holographic Oyunlar

Lazerdisk ile çalışan hologram oyunlar ilk gördüğümüzde aklımızı almıştı. Karakterler küçük bir kutu içinde koşturuyordu ve gelecekte bütün oyunların böyle oynanacağından emindik. Hatta ilk örneği olan Time Traveler, Türkiye'deki atari salonlarına da gelmişti. Sıfıra yakın oynanış ve pahalı kabinet sonuç vermedi.



4 | DVD Oyunları

Bir zamanlar tamamen gerçek aktörlerin oynadığı ve kamerayla çekilen görüntülerle oluşturulmuş oyunların oyunculuğun geleceği olacağı iddiası vardı. Ama bütün denemeler arada sırada DVD kumandasında bir tuşa bastığınız kötü filmlerin ötesine geçemedi. Maddog Mcree adı duyulan tek oyun oldu.



5 | DigiScents iSmell

DigiScents firması oynadığımız oyunları koklayabileceğimizi müjdelediğinde henüz 2000'lerin başıydı ve o zaman ne kadar düşünürsek düşünelim aklımıza Tomb Raider'dan başka koklamak isteyeceğimiz oyun gelmiyordu. Zombi oyunları popüler olunca bu işten vaz geçtiklerini sanıyoruz.

5 ÇILGIN NANOTEKNOLOJİ UYGULAMASI

KÜÇÜK ŞEYLER, BÜYÜK HAYALLER

İçinde bulunduğumuz yüzyılı şekillendirecek başlıca konulardan biri, küçük şeylerin bilimi, nanoteknoloji. Fazla uzağa bakmanıza gerek yok: Kendi kendini ışıkla temizleyen duvar boyaları, güneş kremi başta olmak üzere kozmetik ürünler, kurşungeçirmez zırhlar, daha dayanıklı ve hafif spor ekipmanları gibi birçok uygulamasını etrafta görüyoruz şimdiden. Ancak nanoteknolojinin bizi şaşırtmak için artık daha fazlasını yapması gerekiyor. Biz de oturup araştırdık, günümüzdeki ve gelecekteki şaşırtıcı kullanım alanları arasından bir kısmını derledik. **-Eren**



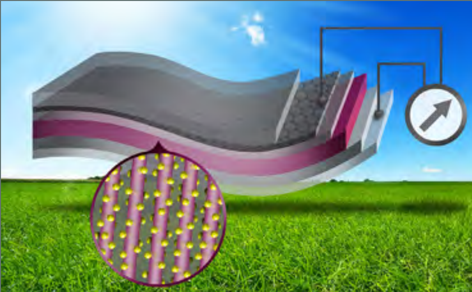
1| NeverWet

Üzerinize sürekli bir şeyler dökenlerden misiniz? Cep telefonunuz su geçirmez olsa, ya da tuvalet fırçanız hiç kir tutmasa fena mı olurdu? Özellikle sakar ve titiz okurlarımızın gönlünü fethedecek nanoteknoloji harikası NeverWet adlı ürün, üzerine sıktığınız cismi hidrofobik ve görünmez bir malzemeyle kaplıyor. Görmeden inanmam diyorsanız 10 milyon izlenme sayısına yaklaşan YouTube videosuna mutlaka bakmanızı öneririz. NeverWet şu sıralar kutusu 20$ gibi bir fiyattan satışa sunulmuş durumda. O değil de, kendi üzerinize sıkıp ardından denize girince ne oluyor acaba?

2| Nano Yiyecekler

Sağlıklı yaşamın sırrı nanoteknolojide mi saklı bilinmez, ama bu doğrultuda yapılan çalışmalar daha sağlıklı nesiller yetiştirmemize katkıda bulunabilir. İçindeki besin bozulduğunda size belli eden kap gibi görece sıradan ürünlerin yanı sıra, örneğin daha az tuzla size aynı lezzeti verebilen tuz nanoparçacıkları gibi konular üzerinde de çalışmalar yapılıyor. Bakarsınız gün gelir, "sağlıklı besinler lezzetsizdir" diyenlere verecek bir cevabımız olur. Elbette nanoteknolojiyi soframıza doğrudan buyur edecek değiliz. 2014 yılı ve sonrasında nanomalzeme içeren besinlerin bunu üzerinde açıkça belirtmesi yasal bir zorunluluk olacak.



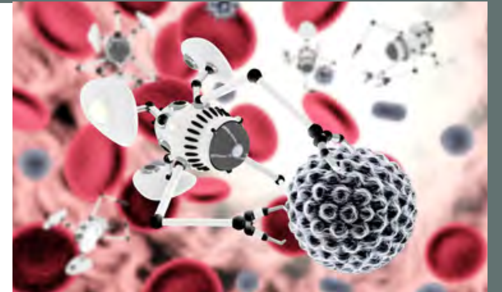


3| Yenilenebilir Enerji

Tamam, kabul. Temiz ve yenilenebilir enerji belki de nanoteknolojinin en akla yatkın uygulama alanlarından biri. Zehirli maddeler içermeyen, doğaya ve insan sağlığına zarar vermeyen enerji üretmeyi kim istemez? Su tutmayan ve kendi kendini temizleyebilen nanoteknoloji ürünü kaplamalar güneş panellerinin performansını artırmak için kullanılıyor. Bu kaplamalar özellikle kötü hava şartları altında iyice etkisini gösteriyor ve harcadığınız para başına elde ettiğiniz enerji miktarını artırarak güneş enerjisini daha makul bir tercih haline getiriyor. Bunun yanı sıra, nanoteknolojinin özellikle su arıtma konusunda da kullanım olanakları mevcut.

4| Nano Cerrahlar

Robotlar günün birinde dünyayı ele geçirecekse eğer, bunu topla tüfekle değil, bizi içten içe kemirerek yapacağı kesin. Lakin minik robotların yakın geleceği ve özellikle de tıp alanındaki uygulaması insanı korkutan değil umutlandıran cinsten: İlaç niyetine yutacağımız veya vücudumuza enjekte edeceğimiz nanorobotlar, taşıdığı maddeyi doğrudan belirli bir hedefe ulaştırıp bizi iyileştirebilecek, hatta mikroskobik ölçüde ameliyatlar gerçekleştirip bizi deyim yerindeyse içten içe tamir edebilecek. İyi hoş ama buraya bir not düşelim: Sayın bilim insanları; nanorobotlara asla ama asla kendini kopyalama yetisi vermeyin, kıyamete davetiye çıkarmayın lütfen.





5| Nano Çorap

Nanoteknolojinin en göz önündeki uygulama alanlarından biri giyim kuşam olsa gerek. Çok etkili yalıtım sağlayan açıkhava giysileri, ıslanmayan ve leke tutmayan kıyafetler, gümüş nanoparçacıkları sayesinde antibakteriyel özellik kazanıp kokuyu önleyen çoraplar... Bunlar yeterince çılgın değilse sizi geleceğe alalım: Piezoelektrik özellik taşıyan giysilerin siz hareket ettikçe elektrik üretip çeşitli cihazlara ya da doğrudan kendine enerji sağlayabileceği öngörülüyor. Akıllı cep telefonlarından sonra akıllı giysilerin de hayatımıza girmesi yakındır.

SOUND BLASTER RECON3D

PC VE KONSOLLAR İÇİN SES ÇÖZÜMÜ

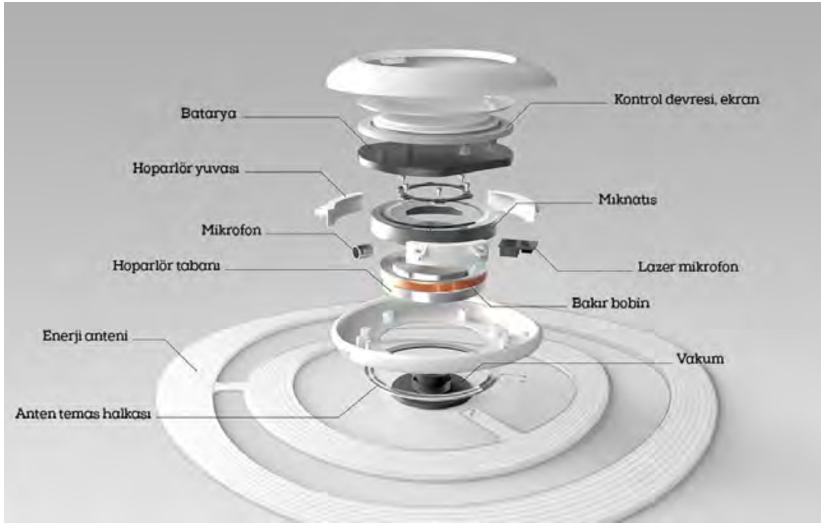
Ses kartlarının eski cazibesini kaybettiği bir gerçek. Oyuncular bile dâhili ses kartı ile yetinmeyi tercih ediyor artık. Ancak Creative, Sound Blaster serisiyle hâlâ kaliteli ürünler ve ses kartları çıkarmaya devam ediyor.

Öncelikle şu konuyu netleştirelim. Gerçekten kaliteli bir kulaklık veya hoparlörünüz varsa, yazının devamını okumakla vakit kaybetmenize gerek yok. Ancak düşük ya da orta seviye ses sistemi kullanıyorsanız, ihtiyaç duyacağınız kalite artışını Recon 3D size verebilir.

Ürünü kullanmak oldukça basit. Tek yapmanız gereken, USB üzerinden bilgisayarınıza bağlamak. Sürücü dertleriyle uğraşmıyorsunuz eskisi gibi. Özellikle THX TruStudio PRO ve Dolby özellikleri, ses sisteminizden aldığınız verimi arttırabilir.

Gelelim biz oyuncuları ilgilendiren kısma. Üründe konsol desteği de bulunuyor. Kutudan çıkan ayrı bir kabloyla rahatça bağlayabilirsiniz. Özellikle "Scout" modunun FPS oyunlarda avantaj sağladığı söyleniyor ama ben ciddi bir farkını göremedim. Birden fazla cihazla uyumlu çalışan ve kulaklığınızın performansını arttıracak bir ürün arıyorsanız düşünebilirsiniz, ama 259 TL'lik fiyatını görünce yan taraftaki ürün çok daha anlamlı hale geliyor.





SONO

ŞŞT! SESSİZLİK!

Okuldan ya da işten geldiniz. Yorgunsunuz. O anda hayattan tek istediğiniz koltuğunuza yaslanmak, ayaklarınızı uzatmak, ve huzur içinde Barış Manço abimizden Cacık şarkısını dinlemek... İlk notaların ardından başlıyor: "Sözüm meclisten dışarı dostlar, bugünlerde kendimi hıyar gibi hissediyorum..." Tam ince kıyım doğrasalar ne olacağını öğrenmeyi beklerken dışardan bir ses: HABÜÜÜBA HABÜÜÜBA. Tadınız kaçtı değil mi? Öyleyse uzak olmayan gelecekte bu sıkıntıdan kurtulacağımızı müjdelemekten mutluluk duyuyorum.

Avusturyalı Rudolf Stefanich tarafından geliştirilmekte olan "Sono" isimli cihazı pencerenize yapıştırıyorsunuz ve bütün o gürültü birdenbire kesiliyor. Nasıl? Gerçek olamayacak kadar güzel gözüküyor değil mi? Cihazın çalışma prensibi oldukça basit aslında. Gelişmiş mikrofonu sayesinde gelen seslerin frekansını ve dalga boyunu algılıyor ve dışarı doğru 180 derecelik açıyla aynı frekans ve dalga boyunda ses gönderiyor. İki ses birbirini tamamen nötrlediği için de herhangi bir ses duymuyorsunuz.

Ama Sono'nun yeteneği bununla da sınırlı değil. İçeri girmesini istediğiniz frekans ve dalga boyunu seçebilmeniz ve diğer her şeyi yalıtabilmeniz de mümkün. Yani kahrolası kuşların sesini kısıp o insanın ruhunu dinlendiren inşaat seslerini dinleyebilirsiniz.

Sono henüz prototip aşamasında ve şu anki hali yalnızca düşük frekans ve dalga boylarını engelleyebiliyor. Ama proje James Dyson ödülleri gibi prestij sahibi bir yerde finalist olmayı başararak gelecek vaadettiğini kanıtlamış oldu. Kazanır ise hızla geliştirilecek.

O değil de OGZ 6. yıl partisinde kapıya gelen güvenlikten anladığım kadarıyla bizim ofise bu aletin tam tersi lazım. **-Ömer**





SOUND BLASTER EVO ZX

Creative'in çok çekirdekli ses işlemcisi SB-AXX1'i kullanıldığı ilk iki kulaklıktan biri Evo Zx. Yani anlayacağınız üzerinde dâhili bir ses kartı mevcut. Evo Zx'in en büyük avantajlarından biri Bluetooth, USB ya da 3,5mm jak ile bağlanabiliyor oluşu. Ayrıca kolay bağlantı için NFC desteğine de sahip.

EVO Zx'in SB-AXX1 sayesinde yapabildiklerini görebilmek için mutlaka uygulamasını da kurmalısınız. İşin güzel yanı, Sound Blaster Central'ın iOS ve Android versiyonları da bulunuyor. Sadece mobil cihazlarla kullanacaksanız da bir şey kaybetmiş olmuyorsunuz veya oyun sırasında telefonunuzdan bütün ayarlarını yapabiliyorsunuz. Üç farklı profilde yaptığınız ayarlar kulaklıkta saklanıyor ve üzerindeki tuşla geçiş yapılabiliyor.

EVO Zx güçlü ses işlemcisi sayesinde, istenmeyen sesleri temizleyen CrystalVoice teknolojisini kullanabiliyor. İşin güzel yanı CrystalVoice kulaklık üzerindeki mikrofonları da etkiliyor. Bu sayede mikrofonlar yandan sarkan çirkin bir kol üzerinde değil, kulaklığın kendinde ve dikkat etmedikçe görünmüyor. Buna rağmen giden ses kalitesinden gayet memnun kaldık.

Bu kulaklığın en ilginç özelliklerinden biri de aynı anda hem bilgisayarınızda hem de telefonunuzda aktif olarak kullanabilmeniz. İki kaynaktan da ses gelmeye devam ediyor. Böylece oyun oynarken, oyununuzu bölmeden telefonlarınızı cevaplayabiliyorsunuz. Oyun ortasında telefon geldi diye kafanızdan kulaklığı atmıyorsunuz.

EVO Zx sizi mutlu edecek tonla özelliğe sahip. Üzerindeki KDV dahil 419 TL'lik etiketle pahalı kulaklıklar kategorisine yerleşiyor, ama ilginçtir ürünün Amazon fiyatı KDV hariç 249$, yani bizdeki fiyatı ABD'dekinden daha ucuz. Bence sırf bunun için bile ilgilenmeye değer.



DİZÜSTÜNE CPU VE GPU'LAR

Çantasında oyun canavarı gezdirmek isteyenlere

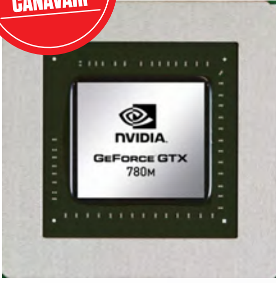
Oyuncular için geliştirilen dizüstü bilgisayarlar uzun süredir masaüstüne yakın performans verebiliyor. Ama halen çözülemeyen iki büyük handikapı var: Çok pahalılar ve geliştirmeye kapalılar. Evet, bir iki istisnai model, GPU değiştirmeye izin veriyor ama oldukça meşakkatli ve pahalı bir süreç bu. İşlemci değiştirmek konusunda durum biraz daha iyi olsa da çok farklı değil.

Elbette sitemin tasarımı, dayanıklılığı, ergonomisi, pil ömrü, bellek miktarı, depolama alanı, ekran özellikleri gibi bir dolu etmeni dikkate almanız gerekiyor. Ama bu noktalarda vereceğiniz yanlış bir karar katlanılabilir, tamir edilebilir, yükseltilebilir; kısacası bir şekilde sisteminizi kullanmaya devam etmenizi sağlayabilecektir. Ama CPU ve GPU öyle değil. Bunu iki sene önce Amazon'da süper kampanya yakalamış ama bugün takılmalardan BF4'de önündeki adamı bile vuramayan bir arkadaşınız olarak söylüyorum, keşke 200$ daha verip bir üst ekran kartlısını alaymışım.

Anlayacağınız, masaüstü bilgisayarınızı alırken beş kere düşünüyorsanız dizüstü bilgisayarınızda elli beş kere düşünüp tartmanız gerekiyor. Yok, ben dizüstünde ciddi oyun oynamıyorum, dâhili ekran kartları bile beni götürür diyorsanız, sizi tutmayalım, MacBook falan alın hatta çok havalı. Aksi halde sizi testimize alalım ve bakalım hangi GPU ve CPU'lardan ne performans alabiliyoruz. **-Emir**

Mobil GPU'lar





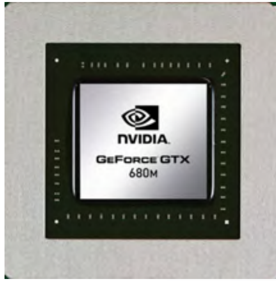
GeForce GTX 780M

Future Mark Skoru: 7340
Referans GPU Saat Hızı: 823MHz
Bellek Miktarı: 4096MB GDDR5
Bellek Veri Yolu: 256-bit



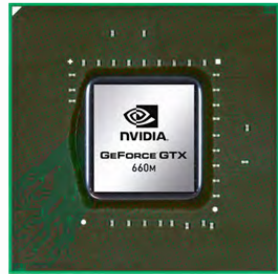
GeForce GTX 765M

Future Mark Skoru: 4260
Referans GPU Saat Hızı: 850MHz
Bellek Miktarı: 2048MB GDDR5
Bellek Veri Yolu: 128-bit



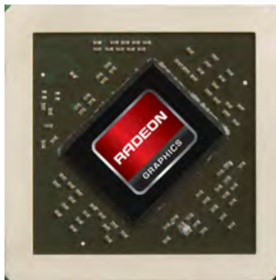
GeForce GTX 680M

Future Mark Skoru: 6590
Referans GPU Saat Hızı: 720MHz
Bellek Miktarı: 2048MB GDDR5
Bellek Veri Yolu: 256-bit



GeForce GTX 660M

Future Mark Skoru: 2500
Referans GPU Saat Hızı: 835MHz
Bellek Miktarı: 2048MB GDDR5
Bellek Veri Yolu: 128-bit



AMD Radeon HD 7970M

Future Mark Skoru: 6550
Referans GPU Saat Hızı: 850MHz
Bellek Miktarı: 2048MB GDDR5
Bellek Veri Yolu: 256-bit



AMD Radeon HD 7670M

Future Mark Skoru: 1140
Referans GPU Saat Hızı: 600MHz
Bellek Miktarı: 2048MB GDDR5
Bellek Veri Yolu: 128-bit

Mobil CPU'lar





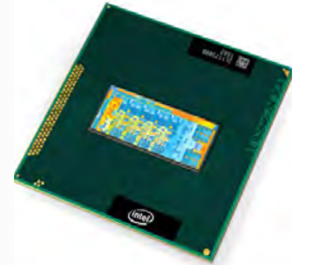
Intel Core i7 4700HQ

Future Mark Skoru: 6680
Çekirdek Sayısı: 4
CPU Saat Hızı: 2.4 GHz (3.40 GHz Turbo)
Mimari: Haswell



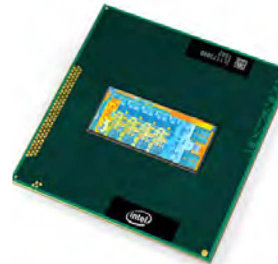
Intel Core i7 2670QM

Future Mark Skoru: 4340
Çekirdek Sayısı: 4
CPU Saat Hızı: 2.2 GHz (3.1 GHz Turbo)
Mimari: Sandy Bridge



Intel Core i5 3230M

Future Mark Skoru: 3140
Çekirdek Sayısı: 2
CPU Saat Hızı: 2.6 GHz (3.2 GHz Turbo)
Mimari: Ivy Bridge



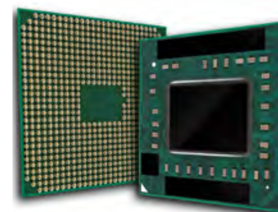
Intel Core i7 3720QM

Future Mark Skoru: 5900
Çekirdek Sayısı: 4
CPU Saat Hızı: 2.6 GHz (3.6 GHz Turbo)
Mimari: Ivy Bridge



Intel Core i3 330M

Future Mark Skoru:2180
Çekirdek Sayısı: 2
CPU Saat Hızı: 2.13 GHz
Mimari: Nehalem



AMD A10 5750M

Future Mark Skoru: 2510
Çekirdek Sayısı: 4
CPU Saat Hızı: 2.5 GHz (3.5 GHz Turbo)
Mimari: Richland

ASSASSIN'S CREED'DEKİ GİZEMLİ KEŞİFLER

Templar ararken uzaylı bulmuş olmayalım?

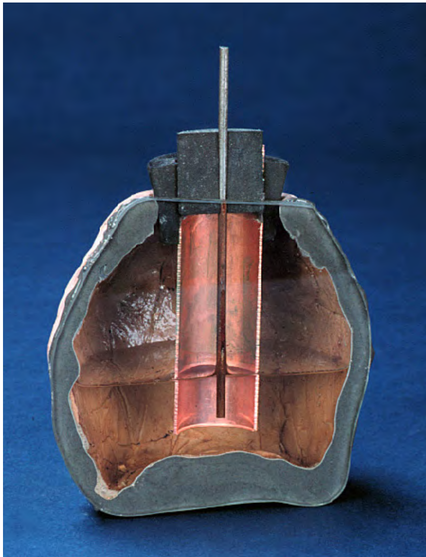
Assassin's Creed IV'ün günümüzde geçen bölümlerini oynarken en keyif aldığım şey, Abstergo ofisindeki bilgisayarları hack'leyerek bulduğum dokümanları okumak. Bu dokümanlardan birinde, modern bilimin açıklayamadığı çok eski keşiflerden bahsediliyor ve bunların Önceden Gelenler'le ilişkisi oyun mantığı içinde kuruluyordu. Merak edip bu nesneleri araştırınca, bir kısmının gerçekten var olduklarını şaşırarak gördüm. Tanımları ve çalışma prensipleri Abstergo'nun getirdiklerinden farklılıklar gösterse de, bunların gizemini modern dünyamız hala çözebilmiş değil.



Bağdat Pilleri

Evet pili değil, pilleri dedim. 1936'da ilk keşfedildiklerinde alelade çömleklermiş izlenimi veren 13cm uzunluğundaki bu nesnelerin içinde bir bakır silindir ve ortasında demir bir çubuk olduğu anlaşılınca, kafalarda soru işaretleri yanar. Araştırmaların sonucunda bakır silindirin üstünde asidik korozyon bulunur ve eğer lise fen dersinizi hatırlıyorsanız, asit ve bakırın birlikte kullanımının ufak miktarlarda da olsa elektrik üretebildiğini hatırlarsınız.

Hepsi iyi güzel, bu basit aparatı yapmak da zor değil. Ancak, esas soru şu: Milattan önce 300 yılından daha eski zamanlarda neden insanlar elektrik üretmeye ihtiyaç duyar? Buna şu ana getirilen en mantıklı açıklama, gümüş sikkelerin üstünü elektroliz yoluyla altın kaplamak için kullanıldığı yönünde. Ancak, bu bile tartışmalı. Artı, bu zamanlarda "elektroliz" diye bir işlemin varlığından nasıl haberdar olunabilir? Hali hazırda Bağdat'ta bir müzede bulunan bu nesneler, bilim insanlarını şaşırtmaya devam ediyor.



Voynich El Yazması

1912'de Wilfrid Voynich adlı kitap satıcısı ilginç bir kitap buldu: 240 sayfa uzunluğunda, içinde astronomi, biyoloji ve bitkilerle ilgili yüzlerce çizim ve diyagram bulunan bir kitaptı bu. Yalnız, bu kitabın tuhaf bir yanı vardı: Bilinen hiçbir dilde yazılmış değildi.

Korbon yaşı 1400'lü yılların başında yazıldığını, kullanılan kağıt ve mürekkep yapısı ise Kuzey İtalya civarında yazıldığını gösteriyor. Kitap astronomi, kozmoloji ile şifalı bitkilerle ve ilgili tariflerden ibaret altı bölümden oluşuyor. En azından, sayfalarındaki resimlerden ve diyagramlardan çıkartılan sonuç bu yönde. Çünkü bugüne dek dünyanın en yetkin dil bilimcileri ve en güçlü bilgisayarları dahi, bu kitapta yazılan dilin ve alfabenin ne olduğunu çözebilmiş değil. Tekrarlayan işaretler belirli bir alfabe sisteminin kullanıldığını gösteriyor, çizimler ise kitabın bütünlüğünü, sadece "geleceğe bir şaka" olması amacıyla hazırlanmadığını gösteriyor. Kitabın son sayfasında latince harflerle yazılmış dört satır var, ancak burada kullanılan kelimeler de dünyadaki hiçbir dilde hiçbir anlam ifade etmiyor. Kitabın astronomi bölümünde ise Mart'tan Aralık'a kadar İtalyanca ayların isimleri geçiyor (Ocak ve Şubat aylarının bulunduğu kısımlar kitaptan ne yazık ki yırtılmış).

Tahmin edersiniz ki bu kadar esrarengiz bir kitap bulunduğundan beri dil ve şifre bilimcilerin adeta takıntısı olmuş durumda. Kitap şu anda Yale Üniversitesi'nde bulunuyor. Kendinize güveniyorsanız yüksek çözünürlüklü versiyonunu da internetten indirebiliyorsunuz.





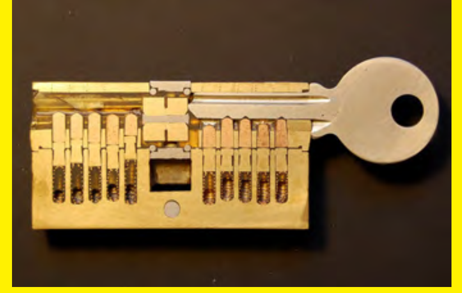
Antikythera Mekanizması

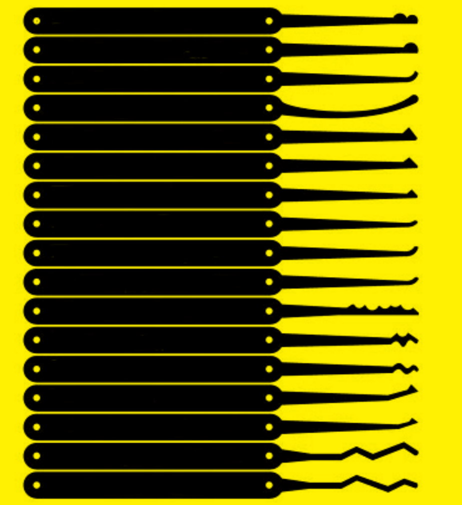
1900 yılında keşfedilen mekanik bir cihaz olan Antikythera Mekanizması'nın, astronomik konumların belirlenmesi için kullanıldığı düşünülüyor. 2000'li yılların başına kadar tam olarak ne işe yaradığı anlaşılamayan bu cihaz, inanılmaz karmaşıklıkta bir dişli mekanizması. 34x18x9cm boyutlarında tahta bir kutusu olan cihazın ancak 82 parçası bulunmuş. Girit ve Mora yarımadası arasındaki Küçük Çuha (Antikyhtera adası) açıklarında 1. yy'da batmış bir gemiden çıkartılan bu parçaların eksik olduğu biliniyor. 30 kadar bronz dişliden oluşan cihazın en büyük dişlisi 14cm çapında olup birbirine eşdeğer 223 dişten oluşmakta.

1. yy'da yapılmış Antikythera Mekanizması'nın karmaşıklığına ve mükemmelliğine yakın herhangi bir mühendislik eseri dünyada ancak 14. yüzyıl başlarında görülebilmiştir.

Cihazı inceleyen Cardiff Üniversitesi Profesörü Michael Edmunds şunları söylemiş: *"Bu olağandışı cihaz, türünün tek örneği. Dizaynı mükemmel, astronomik ölçümleri ise şaşmaz. Mekanik olarak tasarımı çenenizi düşürecek kadar doğru. Bunu her kim yaptıysa, inanılmaz bir titizlikle yapmış... Benim görüşüme göre bu mekanizma, Mona Lisa'dan bile daha değerlidir."*







MAYMUNCUK

HER TÜRLÜ KİLİT İTİNAYLA AÇILIR

Açılmayan kapılar kadar yaygın kullanılan pek az şey var oyunlarda. Ardında hiçbir şey olmadığı için açılması mümkün olmayanlar bir yana, geri kalanlar için bazen özel bir anahtar bulmanız gerekir, bazense -gerçekte olduğu gibi- kilidi devre dışı bırakmak için doğru araçlar ve biraz el becerisi yeterlidir.

En yakın örneklerden *The Elder Scrolls V: Skyrim*'de kilitli kapı ve sandıkları anahtarsız açmak için maymuncuğu doğru açıyla yerleştirip kilidi bir hançerle çevirmek işinizi görür. *Fallout 3*'te benzer bir sistem geçerlidir, fakat alet olarak birer tel toka ve düz uçlu tornavida kullanırsınız. *Assassin's Creed III*'te özel bir anahtar ve maymuncuk aracılığıyla doğru açıyı yakalayıp kilidi biraz kurcaladıktan sonra hazine sandıklarını açabilirsiniz. *Thief: Deadly Shadows*'ta aşama aşama (yine) doğru açıyı tutturduğunuz vakit kilitli kapılar usta hırsız Garrett'ın elinden kurtulamayacaktır.

Maymuncukla kilit açmak oyunlarda gösterildiği kadar kolay iş değil, fakat kullanılan yöntemin aslına yakın olduğu söylenebilir. Aradaki en büyük fark oyunlarda yerine oturttuğunuz pimlerin orada uslu uslu beklerken gerçek hayatta eski pozisyonuna dönmesi. Oyunlardaki kilitlerle ilgili en büyük saçmalıksa maymuncuk gerektiren bir kapının hemen hiçbir zaman kaba kuvvetle açılamaması. Az önce bir Super Mutant'ı Minigun'la kıymaya mı çevirdin? Hadi şu ahşap kapıyı yarım saat saç tokasının teliyle kurcala!

İŞİN ASLI

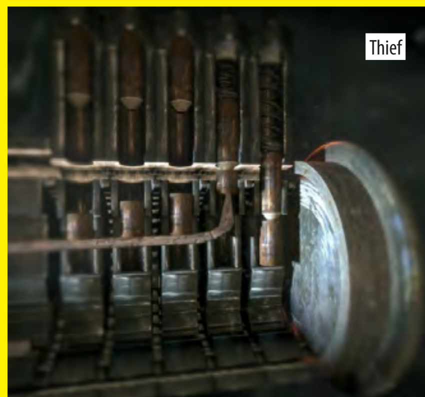
Basit asma kilitleri ve kapı kilitlerini tek bir tel tokayla veya kredi kartıyla -bu konuda pek deneyimli olmasanız bile- açmanız olası; daha güvenli sistemler içinse özel araçlar kullanmanız gerekiyor. En sık kullanılanlardan biri genelde "L" şeklinde olan ve önce kilidin ağzına tork uygulamak, sonra da içindeki silindiri çevirmek için kullanılan anahtar (torsion wrench) ki duruma göre yerine düz ağızlı bir tornavida veya benzeri bir araç da iş görüyor. İkincisiyse farklı şekillerde uçlara sahip düz çubuklar ki bunlara da maymuncuk diyoruz. Örnek bazı uçları sayfanın sağ üst kısmındaki şablonda görebilirsiniz.

Sıradan anahtarların alt kısmındaki girinti ve çıkıntıları fark etmişsinizdir. Siz bu anahtarlardan birini uygun kilide taktığınızda her bir çıkıntı, kilidin içindeki pimleri ittirerek doğru hizaya getirir ve silindirin dönmesine engel olan durumu ortadan kaldırır. Elinizde uygun anahtar olmadığında uygulayabileceğiniz bir yöntem, bir yandan kilidin dönüş yönüne doğru kuvvet uygulayıp önceden hizaladığınız pimleri yerinde tutmak, diğer yandan da kalan pimleri bir maymuncuk aracılığıyla ittirip yerine oturtmaktır. Pimlerin yerine oturup oturmadığı çıkan sesten veya silindirin hafifçe dönmesinden anlaşılabilir. Her şey tamamsa silindir tümüyle serbest kalacak ve sanki içinde doğru anahtar takılıymış gibi çevrilebilecektir.

Anlatması kolay, ustalaşması zor bir iş... Diğer yandan, eğer kilide zarar vermeme veya gürültü çıkarmama gibi kaygılarınız yoksa, maymuncuk kullanmaktan daha hızlı ve kolay yöntemlere başvurulabilir. Maymuncuk kullanmak, hırsızlardan ziyade çilingirler tarafından icra edilen bir zanaat denebilir. Ve olur da bir gün kapıda kalır ve çilingire ihtiyaç duyarsanız, kendisi size o kilidin aslında ne kadar güvensiz olduğunu hatırlatır. Bir yandan iyi niyetli olduklarına şükreder, diğer yandan da "acaba kilidi boşverip alarm mı taktırsam?" diye düşünmeye başlarsınız.



Fallout 3



Thief



The Elder Scrolls IV: Oblivion

GÜÇ KAYNAĞI SEÇERKEN NELERE DİKKAT ETMELİ?

Güç kaynakları iyisi alırken cebinizi, kötüsü sonradan bilgisayarınızı yakan cihazlardır. Madem canımız her türlü yanacak, en doğru tercihi yapmaya çalışalım ki yaraya merhem olalım.

Güç kaynaklarıyla ilgili bilmeniz gereken ilk şey evladiyelik olmadıklarıdır. Bu aletler bozulur, çoğu zaman neden gittiklerini bilemezsiniz. Biz Oyungezer'i açtığımızdan beri ofiste sadece iki monitör bozuldu ama geçen sene 20'ye yakın güç kaynağını geri dönüşüme verdik, çoğu da iyi kaliteydi. Bu yüzden paraya kıyıp süperinden alayım 10 sene kullanırım diye düşünmeyin, ihtiyacınız olanı almaya çalışın.

Ekran kartı seçerken performansı için bellek miktarına bakmak ne kadar yanlışsa güç kaynağı seçerken de watt değerine göre kalitesini belirlemek o kadar yanlıştır. Öncelikle dikkat edilmesi gereken, ne kadar güce ihtiyacınız olduğu. Bunu ölçebileceğiniz çeşitli araçlar var, biz basit ve anlaşılır bir tanesini sizin için bulduk (bit.ly/jEA3Rl), doya doya kullanın. Elbette ileride takabileceğiniz bir iki parça veya daha güçlü bir ekran kartı için makul bir fark eklemeyi unutmayın.

KONTROLSÜZ GÜÇ, GÜÇ DEĞİLDİR

İhtiyacınız olan gücü hesapladınız ama bu alacağınız güç kaynağını belirlemek için henüz yeterli değil. Özellikle güçlü bir ekran kartı almayı planlıyorsanız, çekeceği güce mutlaka bakmalısınız. Çoğu ekran kartının arkasında 12V kanalından ne kadar güçle beslendiği ve ihtiyaç duyduğu pin tipi ve sayısı belirtilir. Güç kaynağı seçiminizin bununla uyumlu olması çok önemli. Zira güç kaynağınızın kaldıramayacağı sorumluluğu ona yüklemeniz, menüde kızarmış ekran kartı olduğu anlamına gelebilir.

İhtiyaç duyduğunuz gücü artık bildiğinize göre, şimdi bu gücü sağlayacak güç kaynaklarına bakmaya başlayabilirsiniz. Burada dikkat etmeniz gereken, güç kaynağı alırken peak değerine değil, regular değerine bakmanız. Ayrıca alacağınız güç kaynağının, verimliliğini gösteren bir sertifikası olması da önemli. Verimlik hem ürünün kalitesi konusunda elimizdeki önemli ipuçlarından biri hem de elektrik faturanıza katkısı var.

Piyasadaki kaliteli güç kaynakları genelde modüler oluyorlar. Yani üzerlerindeki kablolar sökülüp takılabiliyor. Kasa içinde kalabalığı azaltan ve kullanışlı bir özellik ama böyle olması şart da değil. Ancak multi-rail bir güç kaynağı alacaksınız kritik hale geliyor. Multi-rail güç kaynağının bölünmüş güç kanalları olmasını ve bir kanalda aşırı yükleme olunca sistemi kapatarak korumasını sağlıyor. Single-rail'de bütün güç tek kanalda ve bir parçaya aşırı güç yükleyip yakması muhtemel. Daha güvenli diye multi-rail alacaksanız hangi kanala ne kadar güç yüklediğinizi iyi hesaplamanız lazım. Yok anlamam, uğraşamam diyorsanız single-rail almak daha mantıklı.

Artık bir güç kaynağını diğerinden ayıran kalite kriterlerini biliyorsunuz. Son bir kriterimiz daha var ki ben buna karpuz kriteri diyorum. Bir güç kaynağı elinize aldığınızda hafif geliyorsa, kalitesinden şüphe edebilirsiniz. Kaliteli güç kaynağı bir dolu bakır tel içerir ve haliyle ağırdır, elde tok durur. Güç sizinle olsun!



VERİMLİLİK SERTİFİKALARI

Eğer bir güç kaynağının 80 Plus sertifikası yoksa uzak durun, NCAP testi olmayan arabaya benzer. Güç kaynaklarının verimlilik sınıfları Bronz'dan başlayıp Platin Titanyuma kadar gider. Elbette yüksek sınıf genelde daha pahalı güç kaynağı demek. Ama basit bir hesapla Platin bir güç kaynağının aradaki fiyat farkını 1-2 sene içinde elektrik faturasından çıkaracağını görebilirsiniz. Aşağıdaki tablo hangi sınıfın ne kadar yük altında, ne kadar verimlilik verdiğini gösteriyor.

	20%	50%	100%
80 Plus Bronze	81%	85%	81%
80 Plus Silver	85%	89%	85%
80 Plus Gold	88%	92%	88%
80 Plus Platinum	90%	94%	91%
80 Plus Titanium	94%	96%	91%

MSI GS70 STEALTH

Sırtınıza yük olmayan oyuncu PC'si



Oyunculara özel dizüstü bilgisayarların en büyük problemi o kadar da taşınabilir olmamalarıdır. Çantalara sığmaz, ağırlığı taşınmaz heyhulalardır çoğu. Normal dizüstü sistemlerin iyice zayıflayıp Ultrabook'a dönüştüğü bu dönemde oyuncu bilgisayarları da biraz olsun incelip hafifleyebilecek mi? GS70 Stealth bunun habercisi olan ürünlerden.

Sadece 22cm kalınlığındaki bu sisteminin pil dahil ağırlığı 2,66kg. İşin güzel yanı ise boyutunun performansına kısıtlama getirmiyor olması. GS70 Stealth, Turbo modunda 3,40GHz'e çıkabilen, 4 çekirdekli Intel Core i7-4700HQ işlemciye ve 16GB belleğe sahip. Aynı zamanda Raid 0 olarak çalışan 2 adet 128GB SSD ile 900Mb/s okuma ve yazma oranlarına ulaşabiliyor. Tabii Raid 0 olarak çalışması kapasite kaybına neden olacağı için, GS70 Stealth ayrıca 1 TB 7200 RPM'lik bir diske sahip. Evet, toplam üç disk etti; bizce de ohannes...

Şimdi geldik bizi asıl ilgilendiren kısma, yani ekran kartına. GS70 Stealth, GeForce 2GB 765M ile birlikte geliyor. Bu ayki test konumuzda GeForce 765M ile ilgili detayları bulabilirsiniz. Belki piyasanın en güçlüsü değil ama pek çok oyuncu için yeterli bir ekran kartı. GS70 Stealth'in biz oyuncuları ilgilendirecek diğer bir özelliği ise Ethernet ve kablosuz bağlantı için kullandığı Killer DoubleShot teknolojisi. Oyun paketlerinin geçişine öncelik sağlayan bu teknoloji ile daha düşük milisaniyelerde erişim sağlamanız öngörülüyor.

Bütün bunlara 17,3"lik ekran ve SteelSeries'in geliştirdiği renkli geri aydınlatması olan klavyeyi de eklersek GS70'in bir eksiği de kalmıyor. GS70 Stealth'in 1999$ + KDV'lik satış fiyatı bütün özelliklerini hesaba katınca hiç fena değil. Üstelik şişko abisi GT70'in 3850$ + KDV'den satıldığını düşünürsek kelepir bile denebilir.



Logitech Powershell

iPhone'larınızı konsola dönüştürmek için geliyor

iPhone 5/5S ve beşinci nesil iPod ile uyumlu olan Powershell, cepten oyun oynarken zaten ufak olan ekranda dokunmatik kontrollerle boğuşmayalım diye geliştirilmiş bir cihaz. iPhone'unuzu el konsoluna dönüştürüyor anlayacağınız. Daha önce de bu tarz ürünler çıkmıştı ama çoğu kısıtlı oyun desteği yüzünden pek tutulmadı. Powershell bu konuda iddialı duruyor. iOS 7 destekleyen pek çok oyunla uyumlu olan cihazın, desteklediği tam oyun listesine buradan bakabilirsiniz: bit.ly/1hWAhEe, içlerinde Bastion ve Anomaly 2 gibi sağlam isimler var.

Tasarımı çok sade ve şık Powershell'in. Oyun canavarı gibi değil de daha çok retro bir zerafeti var. Üzerindeki D-Pad'e ek olarak altı tuşu var ki bu bütün iOS oyunları için yeterli. Bu tuş yerleşimlerine bakınca bununla ne FIFA oynanır diyor insan ama desteklenen oyunlar içinde bu yok maalesef.

Cihazın bir diğer özelliği de dâhili olarak gelen 1500mAh'lik pil desteği. Oyun oynarken pilin nasıl da tükendiği düşünülünce akıllıca ama kapasite olarak hayli zayıf. Üstelik şarj etmek için sökmenize de gerek yok, ikisi birlikte şarj olabiliyor. Powershell takılıyken halen kulaklık da bağlayabiliyorsunuz.

Powershell'in en büyük eksiği yanınızda taşımak için fazlaca iri olması. İçten geçmeli bir sistemle biraz küçülse de cebimize girse fena olmazdı hani. Bir de 99$'lık fiyatı biraz yüksek kaçmış.



WD UltraSlim 500GB

Dünyanın en küçük 2,5" sabit diski

WD UltraSlim, 5mm kalınlığıyla inceliğin sınırlarını gerçekten zorluyor. Hani ufal da cebime gir dersiniz ya, onu da aşmayı başarmış. Peki bu kadar ufak bir sabit diske niye ihtiyaç duyalım?

Öncelikle standart masaüstü bilgisayarlarda pek bir şey ifade etmeyebilir. Sonuçta zaten oyun için topluyoruz bilgisayarı. UltraSlim de 16Mb Cache ve 5400 RPM'e sahip. UltraSlim bu bağlamda performans tutkunlarına pek de hitap etmiyor. Ancak siz salonunuz için Steam Box tadında ufak ama görsel bir bilgisayar topluyorsanız, o kasanın içindeki her bir santim sizin için çok değerli bir hale geliyor. İşte bu gibi durumlarda UltraSlim gerçekten parlıyor. Çoğu HTPC'de sadece bir sabit disk için yer varken, o alana 4 tane, hatta belki daha fazla UltraSlim sığdırabilirsiniz. Ayrıca ürünün diğer sabit disklere nazaran daha az ısı ürettiğini de söyleyebiliriz.

SADECE 500$'A OYUN BİLGİSAYARI TOPLAYIN!

KENDİ FİYAT/PERFORMANS CANAVARINIZI YARATIN

Teknoloji hızla ilerliyor ve her gün yeni bir şeyler çıkıyor. Bütçesi olana performans peşinde koşmak güzel ama bu ay kısıtlı bir bütçe ile neler yapabiliriz ona değineceğiz. Önce sizin için hazırladığımız sisteme bir göz atın isterseniz, sonra zaten üzerine konuşacağız.

SİSTEM ÖZELLİKLERİ

İşlemci: AMD A10 6800K 4.1GHz + HD8670D GPU (141$)
Anakart: Asus F2A85-V (90$)
Bellek: Corsair 2 x 4GB Vengeance 2133MHz DDR3 (90$)
Sabit Disk: WD 1 TB Caviar Blue SATA 3.0 (65$)
Kasa: Gigabyte GZ-F10 550W (69$)
Toplam: 455$ + KDV (aşağı yukarı 1090 TL civarında)



İşte çok ucuza mal olmasına rağmen teknolojinin sınırlarını zorlayan bilgisayarımız!

İŞLEMCİ VE GPU

İşlemciyi AMD olarak tercih etmemizin en büyük nedeni, işlemciyle entegre gelen HD8670D GPU'su. Intel'in HD 4600 çözümüne göre hem çok daha performanslı hem de daha hesaplı. Bunun dışında A10 6800K gerçekten kötü bir işlemci değil. Turbo modunda 4.4GHz'e kadar çıkabiliyor. Eh, amacımız da zaten elimizdeki parayı en iyi şekilde değerlendirmek olduğuna göre, doğru bir tercih diyebiliriz. Bu arada ilerisi için işinize yarayacak en önemli özelliklerden biri AMD'nin bu APU'da kullandığı Çift Ekran Kartı Teknolojisi. Böylece ileride sisteminize yeni bir ekran kartı eklediğinizde, HD8670D ile birlikte çalışarak, bir nevi boost özelliği kazanmış olacak.

ANAKART

Burada daha uygun fiyatlı alternatifler mevcuttu ama ileride biraz daha güçlendirmeye imkan verecek ve çağa ayak uyduran bir anakart olsun istedik. Asus F2A85-V fiyatına göre gerçekten başarılı ve dayanıklı. Biz şimdilik iki bellek slotunu kullansak da anakartımız dört bellek slotuna sahip. Bunun dışında USB 3.0 ve SATA 3.0 desteği de anakartımızda bulunuyor. Görüntü çıkışı için tercihinize göre HDMI ya da DVI kullanabiliyorsunuz. Kısacası, uzun vadeli ihtiyaçlarınız için de fazlasıyla yeterli bir kart.

BELLEK

Bu noktada aslında başka varyasyonlara da yönelebilirsiniz ancak dikkat edilmesi gereken 2133MHz veya daha üzeri olması. AMD APU'sunun kendi belleği olmadığı için, sistemdeki belleği kullanıyor ve haliyle bellek hızını da mümkün olduğu kadar yüksek frekanslı tercih etmemiz gerekiyor.

SABİT DİSK

Mevcut bütçe ile SSD ekleme şansımız yoktu ne yazık ki ancak 7200 RPM'lik Caviar Blue serisi işinizi görecektir. Yine de 250 TL üzeri ek bir bütçe ayırabilirseniz, önceliğiniz mutlaka SSD olsun. En azından güncel kullandığınız programları ve işletim sistemini bile atsanız, büyük fark yaratmış olursunuz.

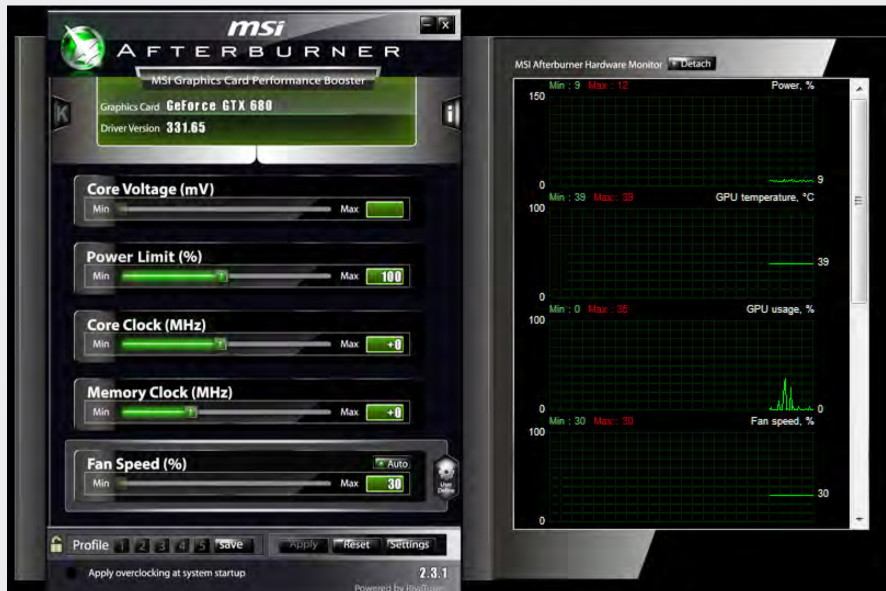
KASA

Gigabyte GZ-F10 hem görsel açıdan, hem de kalite bakımından oldukça yeterli. 550W dahili güç kaynağı da bu sistem için oldukça yeterli, ileride sistemi güncelleseniz dahi işinizi görecektir.

SONUÇ

Sistem bileşenlerini seçerken monitör, klavye-mouse ya da optik sürücü gibi bileşenleri hiç karıştırmadık. Bunlara zaten birçoğunuz önceki sistemlerinden sahip ama ilk defa bilgisayar toplayacaklar da monitör dışındaki parçaları toplamda 20-25$ gibi bir fiyata alabilir. Şimdi akıllardaki en büyük soru, bu bilgisayarın sizin ihtiyaçlarınızı ne kadar karşılayacağı. Günümüzün popüler free2play oyunlarının neredeyse hepsini bu sistem ile sorunsuzca oynayabilirsiniz. Onun dışında *WoW* ya da *Guild Wars 2* ayarında oyunlarla da bir sıkıntı yaşamazsınız. Hatta 1-2 sene öncesine kadar olan pek çok oyunu düşük ya da orta ayarlarla açıp oynamanız mümkün.

Uzun lafın kısası, *Crysis 3* ya da *Battlefield 4* gibi sistem sömürüsü yapan birkaç oyunda sorun yaşamanız, ayar kısmanız normal ama geriye kalan oyunlarda bu sistem işinizi görecektir. Yine de sisteminize ufak bir boost atmak isterseniz, MSI Afterburner bu konuda derdinize derman olabilir.



MSI Afterburner

MSI tarafından geliştirilen bu yazılım ile ekran kartınızda çeşitli hız aşırtma ayarları yapabiliyorsunuz. Merak etmeyin, MSI dışındaki ekran kartlarıyla da sorunsuz çalışıyor. Yaptığınız etkileri anında görebiliyor olmanız ve sistem sıcaklığını da anlık izlemenize imkan vermesi işinizi bayağı kolaylaştırıyor açıkçası. Eğer bu konulara yabancıysanız ve ne yaptığınızdan da fazla emin değilseniz, bir işlem yapmadan önce kartınızın optimum değerlerini araştırmanızda fayda var.

TELEFON

ARADIĞIMIZ KİŞİLERE 140 YILDIR ULAŞABİLİYORUZ

Günümüzde hemen herkesin en az bir cep telefonu var. Boş kaldığımız anlarda elimizden düşürmediğimiz; boynumuz bükük, ekranına bakakaldığımız bu cihazlar ve ataları yaklaşık 140 yıldır uzakları yakın ediyor.

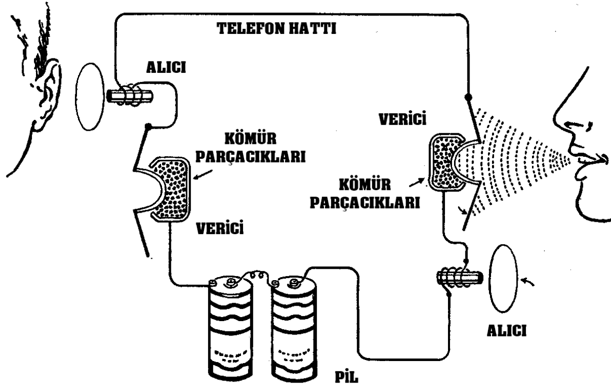
TELEFONUN İCADI

Bildiğiniz üzere elektrikli telefonun mucidi Alexander Graham Bell kabul edilir, ancak tarihteki diğer birçok icatta olduğu gibi telefon da bir anda yoktan var olmamıştır. Bell'den önce de kablolar üzerinden ses transferi yapmak üzerine öncü çalışmalar yapılmıştır; hatta bir iddiaya göre kendisi Elisha Gray'in fikirlerini çalmakla kalmayıp bir de bir patent müfettişine rüşvet vermiştir. Şu noktada bizim için çok da önemli değil; emin olduğumuz bir şey varsa o da telefonun icadının teknolojinin gelişiminde çok önemli bir yeri olduğu ve diğer iletişim cihazlarının yolunu açtığıdır.

NASIL ÇALIŞIR?

İşitme duyumuzun nasıl çalıştığını az buçuk biliyorsunuzdur. Bir ses kaynağının yarattığı titreşimler havada dalgalar halinde yayılır ve kulak zarımıza çarptıktan sonra orta ve iç kulağımızdaki özel organlar ve sinirler aracılığıyla beynimize sinyaller halinde iletilir. Çocukluğunda bardaktan telefon yapan şanslı kesimdenseniz, uzun bir iple birbirine bağlanan iki kâğıt bardakla bile odadan odaya konuşabileceğinizi bilirsiniz. Bu basit düzenekte ses dalgaları ip üzerinde mekanik titreşimler olarak bir uçtan diğerine taşınır.

Elektrikli telefonların çalışma mantığı da aslında bunlara yakındır. Süreç, ahizedeki mikrofonun diyafram kısmına çarpan ses dalgalarının elektrik sinyallerine dönüştürülmesiyle başlar. Örneğin eski tip kömürlü mikrofonlarda iki metal levhanın arasına doldurulmuş kömür tozları bulunur. Diyafram görevi üstlenen levha hareket ettikçe levhalar arasındaki elektrik direnci değişir ve böylelikle her ses değişik bir elektrik sinyaline dönüşür. Sinyaller kablolar aracılığıyla uzak mesafelere taşınır ve nihayet hedefine ulaştığında, bir diğer telefonun hoparlöründe tekrar ses dalgalarına dönüştürülür. Hoparlörlerin çalışma mantığı mikrofonların tam zıttıdır; hatta pek başarılı performans alamayacak olsanız da bir hoparlörü tersine çalıştırıp mikrofon olarak da kullanabilirsiniz.



İLK TELEFON GÖRÜŞMESİ

Alexander Graham Bell, 10 Mart 1876'da günlüğüne şu satırları yazmıştır:

...Sonra ağızlığa şu cümleyi haykırdım: "Bay Watson, buraya gelin -- Sizi görmek istiyorum." Ne mutlu ki geldi ve söylediklerimi duyduğunu ve anladığını beyan etti.

Sözlerimi tekrarlamasını istedim. Şöyle yanıtladı: "Dediniz ki, 'Bay Watson, buraya gelin, sizi görmek istiyorum.'" Daha sonra yer değiştirdik ve ben hoparlörü dinlerken Bay Watson ağızlığa doğru bir kitaptan birkaç paragraf okudu. *Hiç şüphesiz, hoparlörden anlaşılır sesler duyuluyordu."*





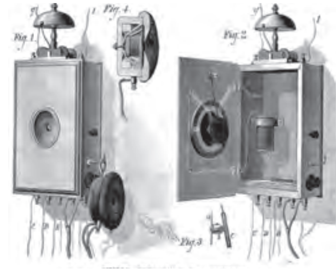
ÇEVİR, DÖNDÜR

70'li yıllara kadar en yaygın telefon tipi çevirmeli olandı. Herhangi bir numarayı aramak için üzerindeki deliklere parmağınızı sokup diski çevirmeniz gerekirdi. Bu telefonlar öyle bir ikon haline gelmiştir ki aynen kayıt düğmelerinin simgesinin halen disket olması gibi telefon simgeleri de çoğu zaman çevirmeli bir telefonu betimler.



ALO, SANTRAL?

Bir telefonu bir diğerine bağlamak kolay; ama birden fazlasını, bir ülkeyi, hatta tüm dünyayı birbirine bağlamak söz konusu olunca haliyle iş değiştiyor ve santral kavramı hayatımıza giriyor. Çeşitli filmlerde görmüş olacağınız üzere bağlantılar eskiden santrallerde çalışan memurlar tarafından elle kuruluyordu.



ZIRR, ZIRRRR!

"Çalan telefon" kavramına bugün ne kadar aşina olsak da, ilk zamanlarında bir telefonu "çaldırmak" için –sıkı durun– ıslık çalmanız gerekiyordu! Bu sistem zamanla yerini halen bazılarımızın evinde bulunan eski tip çalar saatlerden hatırlayacağınız metal çanlara bıraktı ki bugün de cep telefonlarının çalma sesine bu yüzden "zil sesi" diyoruz.



TĒLE+PHŌNĒ

Telefon sözcüğü; *televizyon*, *telepati* ve hatta *telekulak* örneklerinden de bildiğimiz üzere "uzak" anlamına gelen *tele* ile *fonetik* sözcüğüne de kökenlik yapan ve "ses" anlamına gelen *phone*'un birleşiminden oluşuyor. Sözcük, 19. yüzyılda Türkçeye giren diğer birçok sözcük gibi dilimize Fransızcadan geçmiş.

ASUS ROG CORNER

BURASI OYUNCULAR CUMHURİYETİ!



Asus Mars 760

BİR GPU, BİR GPU'YA GEL BERABER MARS OLALIM DEMİŞ

RoG serisinin amiral gemilerinden biri bu ay köşemize konuk oluyor. Öncelikle bu ürünün Asus'un özel tasarımı olduğunu ve sınırlı sayıda üretildiğini söylememiz lazım. Asus Mars 760, bünyesinde iki adet 760 GPU'su bulunduruyor ve tek kart üzerinde GPU'ların SLI olarak çalışmasını sağlıyor.

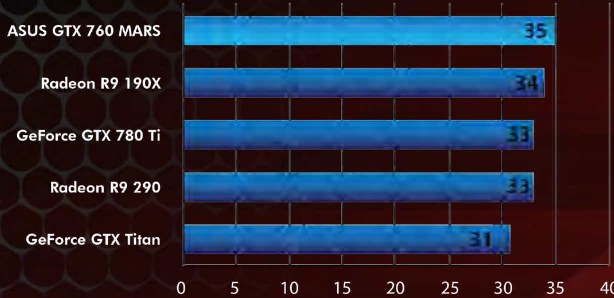
Kartı incelerken beni en çok düşündüren konulardan biri, tek GPU'lu kartlarda bile ısı problemi olurken, Asus'un bu konuda nasıl önlem alacağıydı. Açıkçası beni şaşırtmayı başardı. Tasarım olarak da geçen ay incelediğimiz Asus Matrix Platinum Radeon R9 280X'e kıyasla daha ince bir kart olan Mars 760, 28,2 cm uzunluğunda ve sadece iki PCI slotunu kaplıyor.

Asus Mars 760, inceliğine rağmen soğutma aşamasında oldukça başarılı. Sessiz çalışmasının yanında, çift GPU'lu GTX 690'a kıyasla %20'daha serin olduğunun da altını çizelim.

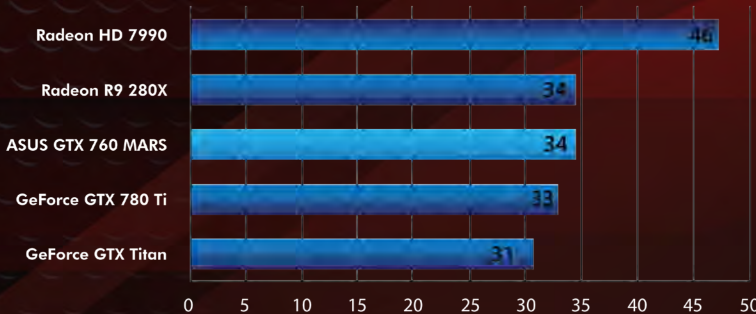
Gelelim işin performans kısmına. Teoride Asus Mars 760, GTX Titan'dan %7 daha hızlı gibi dursa da oyunlarda bu %7 ile %15 arasında değişiyor. Asus Mars 760, 4GB GDDR5 belleğe ve 6004MHz bellek hızına sahip. 2x 256-bit veri yoluyla desteklenen kart, 1006MHz'lik GPU saat hızından gücünü alıyor. Kartın üzerinde 2 adet DVI-I, 1 adet DVI-D ve 1 adet Mini DisplayPort bulunuyor ancak siz ürünü HDMI üzerinden bağlamak istiyorsanız da kutu içeriğinde bir adet HDMI dönüştürücü çıkıyor.

Asus Mars 760 ile hayatımıza giren bir diğer yenilik ise Ultra HD oyun tecrübesi olacak gibi duruyor. Kart halihazırda 4096x2160 çözünürlüğü destekliyor. Her ne kadar şu an için piyasadaki televizyonlar Ultra HD içeriği 24fps'in üzerinde gösteremese de ilerleyen dönemde HDMI 2.0'ın yaygınlaşmasıyla ya da DisplayPort kullanan Ultra HD destekli monitörlerle yüksek fps ile Ultra HD mümkün hale gelecek.

Hitman Absolution - 3840x2160 (HUD)



Battlefield 4 | Ultra | 2xMSSAA 3840x2160



3DMark Benchmark Skoru

FireStrike
11273

FireStrike Extreme
5296

Ultra HD Benchmark Oyun Skorları

Hitman Absolution
DirectX 11
"High" görüntü ayarı
2x MSAA
16x AF

Battlefield 4
DirectX 11
"Ultra" görüntü ayarı
FX AA
16x AF
"Hair Quality" normal
Tessellation açık
SSAO Ultra

Asus Mars 760, yük altında 420W güç tüketiyor ve çalışmak için 12V kanalından 24A güce ihtiyaç duyuyor. Bu gücü karta iletmek için de 2 adet 8 pinlik giriş kullanıyor.

Üzerinde 2 GPU bulunan kart, her GPU için Nvidia'nın 28nm ile geliştirdiği GK104 yonga setini kullanıyor. Bu GPU'ların haberleşmesi için de PLX PEX8747 çipini kullanıyor.

Dayanıklı bileşenleriyle hız aşırtma tutkunlarına da hitap eden kart, Asus GPU Tweak yazılımıyla birlikte geliyor. Yüksek hız aşırtma potansiyeline sahip kart, daha fazla performans bekleyenler için de oldukça başarılı bir tablo çiziyor.

Digi+ VRM digital voltaj kontrolü ve Super Alloy Power bileşenlerini gövdesinde bulunduran kart, dayanıklılığının yanında 12 fazlı güç dağıtım özelliğini de sağlıyor.

Kart üzerinde 3 DVI, 1 Mini DisplayPort olmak üzere toplamda 4 görüntü çıkışı bulunuyor.

DirectCU II teknolojisi bu kartta da kendini gösteriyor ve kartın hem daha sessiz hem de %20 daha serin çalışmasını sağlıyor.





N.E.M.

PLAYSTATION 4

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Hepinize yeniden selamlar arkadaşlar. Bu ay, NEM köşemde hemen hemen hepimizin uzun süredir beklemekte olduğu, yepyeni bir aletten bahsedeceğim. Evet, gönül isterdi ki otomatik salatalık soyma veya karpuz çekirdeği ayıklama aletinden falan bahsedelim ama erken gelmişiz dünyaya o yüzden ondan bahsetmek yerine şimdilik PlayStation 4 ile idare edeceğiz. PS4 geçen hafta piyasaya çıktı, ben de sabahtan çekicimi hazırladım, dükkâna gittim ve de aleti çaktım…

PS4 DUYURUSU

Hatırlarsanız Tuğbek, Faruk ve ben bu sene Los Angeles'ta, PlayStation 4'ün dünyaya duyurulma/tanıtılma olayına katılmıştık, sadece ve sadece siz okurlarımız için... Hz.Kaz abim sağ olsun orayı otobüsler dolusu beleş yiyecek ve içecekle de donatmıştı. O gün yediğim (hayvan gibi yediğim) tavuklar, sandviçler falan hala aklımdan gitmiş değil. Kaz abime minnettarım. Karnımızı doyurduktan birkaç dakika sonra da içeri girmiş ve salonda ekranlardan ötürü büyülenmiştik. Ben böyle büyülü bir peri gibi pembe etek giyip, kanat çıkartıp uçmaya falan çalışmıştım. Beklenti büyüktü. Hayatımızın 10 senesini etkileyecek alet birkaç dakika sonra gözlerimizin önünde olacaktı. Ben zaten beklentilerimden ilham alarak, bu toplantıdan bir kaç hafta evvel güzel de bir PS4 şiiri yazmıştım. Bu şiirimi de kenardaki kutucukta bulabilirsiniz… Neyse, dakikalar sonra da PS4 tüm dünyaya gösterilmiş ve de özelikle düşük fiyatı ve "istediğiniz şekilde oyun değiş tokuşu yapabilirsiniz" göndermesi ile salondaki insanları çığlık yumağına çevirmişti…

O gün bugündür, işte bir sürü haber yayınlandı, videolar izledik, spekülasyonlar dinledik ve en sonunda vakit geldi çattı, alet çıktı. Sevdiğim bir aleti niyese imkanlar doğrultusunda ilk gün alabilme olayını çok seviyorum. Aklımda kazınması güç hatıralar bırakıyor bu ilk gün olayları. Üzerinden 7 sene geçmesine rağmen PS3 ve Xbox 360'ı de ilk aldığım anı çok iyi hatırlarım...

Şimdi arkadaşlar, ben bu yazımda aleti teknik olarak falan tanıtmak yerine, direkman kendi hislerimin doğrultusunda, alet hakkında neler düşündüğümü falan yazacağım. Facebook'tan falan bir dünya mail geliyor "abi alalım mı, para biriktireyim mi, es mi geçecez, n'olacak hacı" şeklinde. Ben de kendimce bu sorulara buradan yanıt vermeye çalışacağım.

KUTU AÇILIMI

Bu "Fat PS3" denen ilk PlayStation'ı yine ilk gününde aldığımı hatırlıyorum da… Alet eşşek ölüsü gibiydi arkadaş, içimden "bu ne lan" demiştim… Xbox 360'ın içinden hıyar çıktığı zamanlardı o aralar. "PS3'den de sanırım karpuz falan çıkacak" diye düşünmeye başlamıştım. Hakikaten çok ağırdı ve büyük bir kutu idi. İçinden de bırakın karpuzu, üzüm tanesi bile çıkmamıştı. PS4'ü aldığımda ise büyük ve mutlu bir şoka uğradım. Kutu çok daha ince ve hafifti. Tabii ki PS3 Slim de ince ve hafif zaten ama yeni nesilin ilk aletinin böyle ince ve hafif olması hakikaten hoşuma gitti. Videoda izlemişsinizdir, benim kutudan hıyar yerine patlıcan çıktı. Henüz yemedim o patlıcanı, tadı nasıl bilmiyorum yani.

Patlıcan bir kenara dursun, aleti kutusundan çıkarttığımda hakikaten ağzım kulaklarıma vardı. PS4 Dünyaya Duyuru toplantısında tasarım pek de büyük bir alkış ile karşılanmamıştı ancak alet hakikaten çok şık ve zarif olmuş bence. Paralelkenar şeklinde zaten bildiğiniz üzere. Yani böyle aerodinamik bir yapıya sahip, TV'nizin yanına koyduğunuzda falan çok hoş gözüküyor. Sony'nin ekibindeki tasarımcı abi ve onun takımı, bu "paralelkenar" olayını "*hocam önden baktığında aleti açması kolay, USB kablosu bağlaması kolay, diski sokması kolay, arka tarafta ise kabloların gözükmemesine yardımcı oluyor*" diye açıklamışlar. Hakikaten de öyle, o yüzden şahsen ben tasarımı çok beğendim. Bu arada nedense bu adamlar kutuya bu PlayStation'ları hep diklemesine basıyorlar ancak aleti dik tutmak için gerekli olan o plastik aparat kutudan çıkmıyor. Kardeşim o aparatın maliyeti ne ki ya 3 doları geçmez, ama koymuyorlar işte. Zaten daha ziyade aksesuarlardan para yapıyorlar... Kutunun içinden ayrıca bir aylık PSN Plus üyeliği, bir aylık Music Unlimited üyeliği ve 10 dolarlık PSN kredisi çıkıyor arkadaşlar. Yani işte bunların da değeri 30 dolar falan eder sanırım. Güzel bir jest olmuş. Bu arada yeri gelmişken bahsedeyim hemen, PS4'de online multiplayer oyunlar artık beleş değil. Nasıl ki Xbox Live Gold üyeliğiniz olmadan multiplayer oynayamıyorsunuz, artık PS4 için de PSN Plus üyeliğiniz olmadan multiplayer oynayamayacaksınız.

SİSTEME ÖZEL OYUNLAR

Sanırım PS4 veya XBOX ONE alacak arkadaşların fikirlerini en büyük derecede etkileyecek olan şey budur. Yani hangi oyun hangi konsola özel olacak. Bu serileri zaten çok iyi biliyoruz. PlayStation'ın *God of War*'u varsa, Xbox'ın *Gears of War*'u var. PlayStation'ın *Gran Turismo*'su varsa, Xbox'ın *Forza Motorsport*'u var...



Sonuçta hangi oyunlar sizin daha çok ilginizi çekiyorsa, o konsola doğru yönleniyorsunuz. Örneğin benim en sevdiğim oyun *God of War* serisidir. Her ne kadar PS4 için henüz Gökratos olup milleti ikiye ayıramıyorum ama eminim seneye dehşet bir *God of War* serisi patlatırlar. Eminim yeni bir *Little Big Planet* oyunu çıkacaktır. Tabii ki bir Playstation devi olan *Killzone*'u unutmamak lazım. *Knack* diye saçma sapan bir oyun var, ondan bahsetmeye gerek yok, vasat bir şey. Bunlar dışında henüz çıkmamış olan *Driveclub*, *The Order: 1886* ve *Infamous: Second Son* gibi güzel gözüken oyunlar da var. Tabi iki sistem için de, hatta PC için de çıkan blockbuster oyunlar da var, işte ne bileyim *COD: Ghosts*, *Battlefield 4*, *NFS Rivals* gibi. Ben bu oyunların hepsini PS4 için aldım, Xbox One için de tekrardan almadım, o yüzden kendim kıyaslama imkanım olmadı ama YouTube videolarında PS4 grafiklerinin daha iyi gözüktüğü kanısı hakim. Dediğim gibi ben kendim kendi aletlerimde denemedim, o yüzden yorum yapamayacağım, ancak şunu söyleyebilirim ki, PS4 graifkleri dehşet gözüküyor...



ESKİ OYUNLAR NOLACAK HACIM?

Valla çalışmıyor arkadaşlar... PS3 oyunlarını taktım denedim, çalışmıyorlar. Bu Gaikai teknolojisi ile stream usulü çalışacak deniyor ama sanırım bu olay 2014 senesinde hayata geçirilecekmiş. O yüzden henüz bu konuda yazabileceğim bir şey yok. Maalesef eski oyunlar yeni konsolda çalışmıyorlar. Mimarileri farklı arkadaşım, ne bekliyordunuz ki?

Neyse, PS4 aldınız diye PS3'ünüzü de çöpe atacağınızı veya satacağınızı zannetmiyorum. Hatta tahmin ediyorum ki şu anda bir gözle bu yazıyı okuyorsunuz, bir gözle GTA 5 oynamaya devam ediyorsunuz... :)

DUAL SHOCK 4

Valla çok popüler olmasına rağmen ben bu Dual Shock 3'ü hiç sevememiştim. Ele oturmuyordu, köşeliydi, ağırlığı tam okkalı değildi... Yani ne bileyim sevmiyordum abi. O yüzden açıkçası PS4 ile gelen Dual Shock 4'ten beklentilerim de çok fazla değildi. Ancak çok şükür "*Dual Shock 4 mükemmel olmuş*" diyebilirim. Şimdiye kadarki favori controller'ım olan Xbox 360 controller'ını bile ekarte etti. Ele tam oturuyor, ağırlığı harika, trigger'lar düzeltilmiş. Ayrıca DS4'ün üstündeki o ufak hoparlör "amaaan ne gerek var la" önyargısı yaratsa da, mesela Killzone oynarken bulduğunuz notların falan oradan okunması çok şık olmuş. Bence benzer uygulamalar da bol bol kullanılacak oyunlarda. Çok güzel olmuş. Üstteki touch pad de bence gayet kullanışlı ve güzel olmuş. Yine, Killzone oynarken bunun farkına varıyorsunuz. Sonuç olarak favori controllerım haline geldi DS4.

AKSESUARLAR

Valla çok iyi hatırlıyorum, CD-Rom drive dediğimiz, bilgisayar için CD okuyucuları dünyanın parasıydı bir zamanlar. Sene kaç onu tam hatırlayamadım ama sanırım 93 falan idi. Bende o sıralar Aidata 386DX diye bir bilgisayar vardı. Ehuehuehuhue. Sabah akşam kurcaladığım, iki haftada bir bozduğum, PC olayını üzerinde öğrendiğim bir bilgisayar. İşte o sıralar CD sürücüsü alacak param falan da yoktu. Ama ne zaman sağda solda ucuza CD görsem alırdım ve biriktirirdim. Hatırlıyorum, o sıralar CD drive'ım olmamasında rağmen tam 18 tane falan CD'im vardı. :) Sanırım 13-14 yaşında Gök Junior olarak "*oh ne güzel be, CD drive'ımı alır almaz içerik hazır olacak*" diye kendimi sevindirmiştim. Sonrasında da işte bayram paraları falan filan kastırıp bir CD drive almıştım. Ahuahuahua. Az para da vermedim. Neyse, nostaljiden günümüze döner, 20 sene ileriye sararsak, şimdi 34 yaşında Gök olarak yine aynı şeyi yaptım. Daha PS4'üm yoktu ancak gittim ne aksesuar varsa aldım. Şarj dock'u, ekstra controller, kamera, oyunlar falan filan. Bütün bunları masaya dizip PS4'ün çıkmasını bekledim, zevkli oldu. Bu aksesuarların üçünü de öneriyorum arkadaşlar. Kamera her ne kadar Kinect kadar sağlam bir şey olmasa da yine de çok kullanışlı ve faydalı bir aksesuar. Zaten 60 dolar bir şey, yani bir oyun parası kadar. PlayStation 4'ünüzü ses ile yönetmekten tutun, kelle-i şerifinizi kamera önüne getirip PSN hesabınıza otomatik giriş yapmaya kadar bir çok işe yarıyor. Tabii mikrofon niyetine de kullanılıyor aynı zamanda. Ama bence bunlardan da daha önemlisi, PS4 controller'ının arkasındaki ışıklarla haberleşmek için kullanılıyor. Her ne kadar PS Move o kadar tutmamış olsa da, inanın bana, sadece PS 4 ile gelen bedava *The Playroom* oyunu için bile bu kamerayı almak isteyeceksiniz. Oyun da demek tam doğru olmaz aslında, Tech Demo gibi bir şey işte ama çok hoş, çok samimi, şirin bir şey. O yüzden kamerayı mutlaka tavsiye ediyorum. Bu arada Kinect'e nazaran kamera ufacık ve incecik bir şey.

PROBLEMLER

Valla internette falan gördüm, PS4 alanlar arasında yaklaşık %1'lik bir grup bir takım sorunlarla karşılaşmış. İşte en büyük sorun aletin donmasıymış. Sanırım ısınmadan kaynaklanıyor bu. Daha büyük bir sorun ise "*blue light of death*" denen Xbox 360'nin "*red ring of death*"'i benzeri bir sorunmuş. Yani normalde PS4 çalışırken, ortadaki ışık beyaz olması gerekiyor ya, işte bu ışık maviye döndüğünde işler kötüye gidiyor demek oluyormuş. Ben bilmem, çünkü bunların hiçbiri bana olmadı. %99'luk şanslı topluluğun içindeyim sanırım. Tabi ağzımızı hayıra, gözümüzü de bayıra açmak lazım her zaman.

SONUÇ

Arkadaşlar Playstation 2'den Playstation 3'e geçtiğimizde ben tam olarak "vay anasına be arkadaş, yeni nesil dedikleri bu olsa gerek" demiştim. Sonuç olarak HD olayına geçiş yapılmıştı. Maalesef aynı ölçekte bir atlama bu nesilde yapılmıyor bence. Yani sonuçta hala maksimum çözünürlük olarak 1080p kullanıyoruz. Evet, bende de henüz 4K TV yok, çoğumuzda da yoktur sanırım. Birkaç şanslı arkadaşımızda olabilir, ancak doğrusu 4K olayı 2014'de daha yaygınlaşacak, o yüzden "*PS4 niye 4K değil*" diye saçmalayacak değilim, ancak hakikaten bir noktadan sonra artık 4K'ye geçiş yapmak gerekecek. Dükkanlarda 4K televizyonların önünden geçerken gözlerime inanamıyorum. Hakikaten inanılmaz bir şey. PS4'ün gücü bir kaç sene sonra buna yetecek mi bilmiyorum ama yeteceğini tahmin ve ümit ediyorum. Bu çözünürlük olayı dışında PS4 hakkında hemen hemen her şey süper olmuş, ben çok beğendim. Sanırım alete 100 üzerinden 95 verebilirim. Rahat veririm. Menüler düzelmiş, arayüz düzelmiş, Dual Shock düzelmiş, grafikler harika, alet çok şık, çok elit, fiyatı uygun. Yani şimdi kaçınılmaz bir geyik olacak ama "PS4, dört dörtlük olmuş" demek istiyorum. Bütçesini ayarlamış olan bütün arkadaşlara da gönül rahatlığı ile öneriyorum. PSN'de gözüşmek üzere!!!

Aşık Gök'ten PlayStation 4 Şiiri

Arrigatto Kaz Hirai, hadi yavrum, tuts-ki ko-yama
PlayStation 4 siyah olsun, sakın beyaza bo-yama
Vitamini kabuğunda da olsa, hıyarını soy ama
Hoş geldin, sefalar getirdin PlayStation 4

Sackboy'un sack'i yumuşak, Kratos'un kolları sert
Fiyatı düşük tutun ulan, çektirmeyin bize dert
PS4'da Halo bekleyen arkadaş, uyan da gözü-nü ört
Hoş geldin, sefalar getirdin PlayStation 4

Nice esmerler, sarışınlarla Hazreti Drake maceraya atlasın
GT6'de hasar olayı olmazsa yapımcıların gözünde patlasın
Hâlâ HD'ye geçememiş olan Nintendocular hasetinden çatlasın
Hoş geldin, sefalar getirdin PlayStation 4

Alışmadık gözde katiyen durmazmış don
Zorlamayın, Xbox'ta calışmaz Killzone
Speclere baktım, alet olacak pek bi concon
Hoş geldin, sefalar getirdin PlayStation 4

Aşık Gökratos elinde hıyarı, gaza gelir, coşar ve saçmalar
Sadece PlayStation'da Kratos Zeus'a dipten dalar
PS'nin yanındaki dördün yanına bir sıfır koyun, kırk yapar.....
Ve hoş geldin, sefalar getirdin PlayStation 4!!!

FINAL FANTASY II'NİN ÇIKIŞINA GÜNLER KALA

Fantezide ikinci perde

Sizi bilmiyorum ama beni çok farklı bir heyecan sarmış durumda. Aslında hem kendisi hem de yapımcısı için bir son niteliği taşıyan Final Fantasy, geçen sene hiç beklenmedik şekilde 400.000 gibi korkunç bir satış rakamına ulaşmıştı. Şimdiyse bu sürpriz başarının aslında hiç hesapta olmayan devam oyununun çıkışına da sayılı günler kalmış durumda! Tamam, henüz oyun bu taraflara duyurulmadı ama şanslı çekiklerin verecekleri ilk tepkileri de merak etmeden duramıyorum.

Yepyeni mekanikler

Ayın 17'sinde raflarda yerini alacak olan **Final Fantasy 2**, hazırdan yemektense büyük bir risk alınarak gayet köklü değişimlerden geçmiş durumda. Zira adeta sürpriz yumurtadan çıkan FF2'nin, öykü ve karakter olarak ilk oyunla hiçbir bağlantısı olmadığı gibi kendi ekibimizi de yaratmamıza izin vermeyecek. Onun yerine elimizde hazır dört adet karakter olacak ve bu karakterlerin özelliklerini savaşlarda tercih ettiğimiz yöntemler belirleyecek. Mesela kılıç kullanmakta ustalaşan karakterler diğer silahlarda zayıf kalırken ve en çok darbeye maruz kalan karakterlerin can puanı daha fazla yükselecek. Bunun gibi sınırsız kombinasyonlarla neler yapabileceğinizi bir düşünsenize?

Aynı şekilde savaşlarda en aktif olan karakterler de yetenek puanlarından daha fazla pay alacak. Yatan karakterle savaşan karakterin bir olması devri bitiyor anlayacağınız. Peki, böylesine köklü bir değişim, daha doğrusu bir risk neden tercih edildi? Bunu da oyunda bu sefer öykü anlatımının ağır basacak olmasına bağlıyor bütün dünyayı şaşırtan **Hironobu Sakaguchi**. Umarız bu yeni sistem de rol yapma oyunlarının standartlarını değiştirir.

Büyük baskı

Gelgelelim köklü yeniliklere rağmen Square'ın işi bu sefer çok daha zor, çünkü gölgesinden kurtulmaya çalıştıkları şey, oyun dünyasına yepyeni bir soluk getirmiş bir oyun olacak. Bu da beklentileri en üst düzeye çıkartıyor normal olarak. Aynı şekilde serinin en büyük rakibi ve şimdilik Japonya şampiyonu **Dragon Quest** serisinin de yeni oyunun önümüzdeki Şubat'ta çıkacağı düşünülürse, Square oyunun Batı versiyonu için elini çabuk tutsa iyi olur. Square'ın iyiliği için diyorum, eğer kendim için bir şey istiyorsam Allah çarpskkffsjfsnjadhd (ve Emre çarpılır)... **-Emre**

(Orijinal Tarih: Kasım 1988)









Yeni Sınıf Sistemi

Büyük umutlarla tasarlanan yeni sınıf ve tecrübe sistemi ne yazık ki seri adına unutulmaz bir hata olarak yer etti. Açıklarını oyuncuların fütursuzca sömürdüğü bu sistem, ta 11. oyuna kadar da bir daha kullanılmadı.



50.000 Dolarlık İngilizce Versiyon

Şu an pek çok hayranı tarafından serinin en kötüsü olarak adlandırılan oyun, istediği başarıyı elde edemediği için Batı versiyonu da yarısında iptal edildi. Lakin yarım yamalak çevrilen ve adeta katledilen bir prototipi de eBay'da 50.000 $'a satıldı.

Karakter Evrimi / Sub-Zero

Mortal Kombat - 1992



Mortal Kombat 2 - 1993



Mortal Kombat 3 - 1995



Mortal Kombat 4 - 1997



Mortal Kombat: Deadly Alliance - 2002



Dreams: To Reality

Duvarlarla yerin birbirine girdiği bir dünyada uyandığımız o an... Ardından bir adacığın köşesinden boşluğa bırakmak kendimizi... O güne kadar böylesine göklerde süzülebilmek bize hiç sunulmamış bir şanstı. Teşekkürler Duncan. -**Sarp**



Bir grup oyuncu, geçen yıl çıkan ama çok tutmayan retro konsol Neo-Geo X'te PSX, GBA, Genesis gibi birçok konsolun oyununu çalıştırmayı başardı. Kendisini artık ciddiye almaya başlayabilirsiniz: (tinyurl.com/ogzngx)

1995 yılında Japonya'da Super Nintendo için çıkan, JRYO türündeki Ys 5: Kefin, Lost Kingdom of Sand oyunu için fan çevirisi çıktı. Fan çevirileri zaman alır da bu arkadaşlar son noktayı koymuş (tinyurl.com/ogzysv)



Fransız tasarım ajansı Lekki, Nintendo 64'e daha modern bir görünüş kazandırdı. Biraz pahalı kendisi ama çok da şeker duruyor hani.





Mortal Kombat: Deception - 2004

Mortal Kombat vs. DC Universe - 2008

Mortal Kombat - 2011

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

BİLGİSAYARINDA HEROES III KURULU OLAN 1 MİLYON KİŞİ BULABİLİRİM!

Her şey *Might & Magic 1*'le başladı. **Jon Van Caneghem**'ın neredeyse kendi başına 3 yılda yaptığı oyun RYO'lar için bir çığır açtı ve devam oyunları sırayla gelmeye başladı. Caneghem bu sırada strateji oyunlarındaki potansiyele gözünü dikmişti. Piyasadaki oyunlar ona tam olarak istediğini vermiyordu. Ve Caneghem 1990'da **King's Bounty**'i yarattı.

Oyun dâhice fikirler içermesine rağmen nispeten kısıtlı bir oynanışa sahipti ve zamanının eleştirmenlerinden ortalama üstü puanlar almış, çok ses getirmemişti. Caneghem da başta *Might & Magic* serisi olmak üzere diğer oyunlara yoğunlaştı. Ama işi orada bırakmak niyetinde değildi.

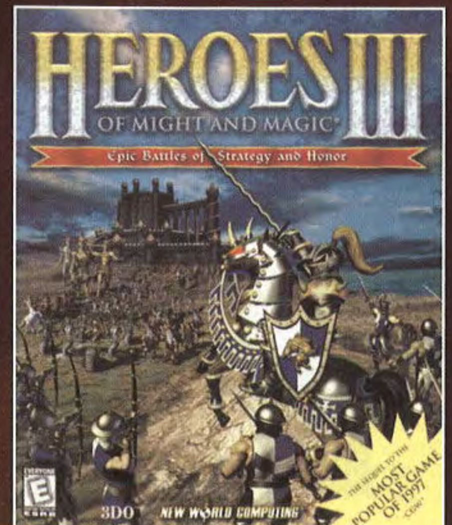
1995 yılında *King's Bounty*'nin yapısıyla *Might & Magic*'in muhteşem dünyasını bütünleştirdiği *Heroes of Might & Magic: A Strategic Quest*'i piyasaya sürdü. Oyun yine yüksek puanlar alamadı belki ama *Might & Magic* evreninin gücünü de arkasına alarak popüler bir oyun haline gelmeyi başardı. Bazen iyi fikirlerin mükemmelleşmesi için zamana ve deneme - yanılmaya ihtiyaç olur. *Might & Magic* evreni *Heroes*'a bu fırsatı vermişti.

İlk *Heroes*'un ticari başarısının ardından, hemen 1 yıl sonra *Heroes of Might & Magic II: The Succession Wars* çıktı. Oyun daha iyiydi ve serinin popülerliğini daha da arttırdı. Ama hâlâ tam olmamıştı ve hâlâ bir *Might & Magic* oyunu olmasa aslında ilgisini çekemeyeceği çok oyuncusu vardı.

Might & Magic oyunları ve *Heroes II* genişleme paketleriyle geçen 3 yılın ardından, 1999 yılında Caneghem karşımıza *Heroes of Might & Magic III: Restoration of Erathia* ile çıktı ve bir daha hiçbir şey eskisi gibi olmadı.

Heroes serisi bırakın *Might & Magic* evreninin ekmeğini yiyen bir oyun olmayı, o dev markayı bile geride bırakmayı başardı. *Might & Magic* dendiğinde insanlar "*Heroes* mu?" diye sormaya başladı. O tarihten sonra çıkan *Might & Magic*'ler eski oyunların kalitesinin biraz altındaydı ama *Heroes III* sayesinde uzun yıllar tepede kalmayı başardılar. *King's Bounty*'den o zamana kadarki 9 yıllık süreçte bütün iyi fikirler pişmiş, olgunlaşmış, mükemmelleşmiş ve karşımıza *Heroes III* adıyla çıkmıştı.

Heroes III öylesine kusursuz, öylesine zamansız bir oyundu ki sonrasında çıkan diğer *Heroes* oyunları olsun, *Disciples* serisi olsun, *Age of Wonders* serisi olsun, oyuncular için hep kısa süreli eğlenceler olarak kaldılar. *Heroes III* ise bilgisayarlardan asla silinmedi. - **Ömer**



KALELER

Heroes III'ün en güçlü yönünün kesinlikle kaleleri olduğunu düşünürüm. İki açıdan:



Birincisi denge. Oyunda 8 kale var (Conflux'ı da sayarsanız 9). Fortress'ı bir kenara koyalım. Çünkü Fortress savunma yaparak oyun kazanabileceğiniz nadir durumlar dışında zayıf kalan ve denklemi bozan tek kale. Onun dışındaki bütün kaleler, doğru oynadığınız sürece tehlikelidir. Birbirinden bu kadar farklı ve çok sayıda fraksiyon olmasına rağmen güç dengesinin bu kadar iyi ayarlandığı bir başka oyun benim aklıma gelmiyor.

Hani büyüye odaklı kaleler daha güçlü diyeceksiniz ama neredeyse hiç büyü kullanmayan bir Stronghold kahramanı bile inanılmaz tehlikeli olabilir. Tower'ın yaratıkları fazla güçlü diyeceksiniz ama ekonomik olarak çok zorlayabilir. Necropolis'in en üst seviye yaratığı fazla işe yaramıyor diyeceksiniz ama Dread Knight'lar ve Vampirler o açığı fazlasıyla kapatır vesaire vesaire.

İkinci konu ise atmosfer. Hani nasıl diyeyim, o günkü ruh haliniz nasılsa ona uygun kale seçebilirdiniz. Kalelerin dış görünüşü, iç görünüşü, yaratık tasarımları ve tabii müzikleri birbirinden o kadar farklıdır ve o kadar yoğun bir atmosfer yaratır ki... Şu an gözümü kapayıp Necropolis'i düşünerek derin bir nefes alsam o çürümüş toprak kokusunu duyabileceğime eminim.

Oyunun bu konudaki üstünlüğü sonraki oyunlarda paramparça oldu ve serinin üçüncü oyundaki ihtişamlı günlerine bir türlü geri dönememesinin temel sebebinin bu olduğunu düşünüyorum. Heroes IV'te bütün kaleler aynıydı. Heroes V'te tasarım güzeldi ama kullanışsızdı, kalenizle çok içli dışlı olmadan oyuna devam ediyordunuz. Heroes VI zaten saçma sapan, ufak, 3 boyutlu bir görsel ile kale olayını geçiştirmişti. Nerede dağlarından şelaleler akan Rampart, nerede buz gibi Tower, nerede sonraki karaktersiz kaleler...

GENİŞLEME PAKETLERİ

Heroes III'e gelen iki paket de beklentileri karşılayan cinstendi. *Armageddon's Blade* sunduğu yeni senaryo, harita editöründe geliştirmeler, yeni artifact'ler vesaireler dışında tabii ki dokuzuncu kale **Conflux** ile gönülleri kazanmıştır. Armageddon's Blade artifact'i de özellikle çok kanlar dökmüştür.

Shadow of Death ise yeni senaryo ve yeni artifact vs.'lerin yanında artifact birleştirme mekaniği getiriyordu. *Armageddon's Blade* kadar ihtişamlı değildi ama *Restoration of Erathia*'ya ihtiyaç duymuyor, hatta onu da içinde barındırıyordu. O nedenle küçümsemeye gelmez *Shadow of Death*'i.

Bir de *Armageddon's Blade* ile gelmesi planlanan **Forge** kalesinden söz etmek istiyorum. Bilmeyenleriniz olabilir, *Heroes* serisinde olmasa da *Might & Magic* serisinde bilim kurgu öğeler de vardır aslında. Forge kalesiyle markanın bu bilim kurgu tarafı Heroes serisine de getirilmek istenmiş ama oyuncuların şiddetli tepkileri sonucu vazgeçilip oyuna Conflux kalesi eklenmiştir. Hatta Conflux'ta oyunda zaten var olan elementallerin kullanılmasının sebebi de bu iptal edilme olayından kaynaklanan zaman sıkıntısıdır.



HİKÂYE

Kronolojik olarak şöyle bir sıra mevcut: *Heroes II > Shadow of Death > Might & Magic VI > Heroes III > Might & Magic VII > Armageddon's Blade > Might & Magic VIII.* Ama endişelenmeyin, her hikâye kendi içinde başlayıp kendi içinde tutarlı bir şekilde sonlanır. *Heroes III*'ün hikâyesini oynamaya niyetlenirseniz öncekileri oynamak gibi bir endişeniz olmasın.

Yine de kısa bir özet geçmek gerekirse: *Shadow of Death*'te **Sandro** isimli bir büyücü, necromancer ülkesi **Deyja**'nın hükümdarını devirip kuklası **Vilmar**'ı tahta oturtur. **Erathia**'yı fethedebilmek için devasa tüneller kazdırır. Erathia kralı **Nicolas**'ı zehirleterek öldürtür. Ama sonra Vilmar'ın ihanetine uğrar ve hapsi boylar. Vilmar ise tünelleri kullanarak Erathia'ya beklenmedik bir çıkartma yapar ve orayı dümdüz eder.

Bunlar olduğu sırada Erathia prensesi **Catherine** başka bir kıtadadır ve daha yeni evlenmiştir. Babasının ölüm haberini duyunca ülkesine doğru yelken açar (Catherine'in eşi **Roland**'ın bu sırada yaşadıkları da *Might & Magic VI*'nın konusudur). Catherine döndüğünde gördüğü manzara içler acısıdır. Artık bir harabenin kraliçesidir. Ama ülkesini yeniden kurmak konusunda kararlıdır.



NEDEN EFSANE OLDU

Yıllarca oynadık... Rüyalarımıza girdi... Bağımlısı olduk... İşte onu bu kadar çok sevmemize sebep olan birkaç ufak sebep:



Metinle anlatılan hikâye

Oyunda ara sahne yoktu ve bütün o hikâye aralarda çıkan sayfalarca metin ile anlatılıyordu. Okuyup anlamaya çalışıyor, anladıkça hem hayran kalıyor hem İngilizcemizi ilerletiyorduk.

From Catherine Ironfist, Queen of Enroth: "General, our initial landing shows evidence of an invasion by the Dungeon Overlords of Nighon."



Denge

Yıllarca hangi kalenin daha güçlü olduğu geyikleri yapılmış, bir sonuca varılamamıştır. Doğru kullanıldığında bütün fraksiyonlar tehlikelidir (Fortress hariç).



Mass haste / slow

Mass haste ile okçularına güvenen bir ordunun dibine girmek, mass slow ile vurucularına güvenen bir orduyu uzak tutmak. Başarının sırrı bazen basit şeylerdedir.



Dimension door

Ne kadar güçlü olursanız olun karşınızdaki dimension door büyüsüne sahip olduğunda ayağınızı denk almalı, stratejinizi gözden geçirmeliydiniz. Çok küfür yemiştir bu büyü ama onu hesaba katmak da doğru stratejinin bir parçasıydı.



Atmosferde çeşitlilik

O gün kendinizi nasıl hissediyorsanız o hisse uygun bir kale seçip oynamak... Oyunun bu kadar uzun ömürlü olmasının en büyük sebebi...



Shacles of War

Kendine güvenenlerin artifact'i. Ne siz ne de düşmanınız savaştan kaçabilir. İki dev düşman ordusu birbiriyle çarpıştıktan sonra bununla kazanan tarafa dalmak dünyanın en sevimli şeyidir.



Titan

Savaş alanında direkt olarak göremesek de hayal gücümüz yeterliydi. Onlarca Titan uzaklardaki ordulara yıldırımlar atıyor, ayaklarıyla binlerce imp eziyordu. Manzaranın ihtişamı tarif edilemez.



Clone

Çok değerli pegasuslarınızı kalenin içine gönderip parçalatmak yerine tek vuruşta ölse de aynı hasarı verebilen bir klonunu yaratıp adamın kalesindeki okçu ordusunu dağıtmanın keyfi paha biçilemez.



Inferno müziği

Elbette oyunun bütün o orkestral müzikleri şahanedir ama birini seçmek gerekirse Inferno kalesinin o müziği gerçekten şeytanidir.

Gün değişim ekranı

Binlerce kez gördük ve sıkılmadık. "Next Turn" tuşuna bastıktan ve diğer oyuncuların sırası geçtikten sonra ekranın sağ altında çıkan birkaç saniyelik, günün doğuşunu gösteren o çok tatlı animasyon...





Hot seat

14 inçlik bir ekranın başına doluşmuş bir sürü adamın diğerlerinin ne yaptığını göre göre, notlar ala ala, birbirinin sırasını dakikalarca bekleye bekleye Heroes III oynaması başka bir keyif (Heroes'çu Gemlik tayfasına sevgiler).



Implosion

Buff ve debuff büyüleri Heroes III'te hasar büyülerinden daha faydalıdır ama işin içinde implosion varsa başka...

Dread Knight

Karizmatik Dread Knight'larınızla umutsuz bir saldırı yapıyorsunuz. Tam hüzünlü bir vedaya hazırlanırken önce bir double damage, üsünte bir de luck, 4 kat hasar vererek karşı tarafın canına okumanın keyfi efsanedir.

Klik sesi

İsterseniz on yıldır Heroes III oynamıyor olun. Yukarıdaki "klik sesi" yazısını okuduğunuzda o ses hemen aklınızda canlandı, değil mi?



Giriş videosu

O zamanlar Yüzüklerin Efendisi vs yoktu ve hayatımızdaki en muhteşem fantastik dakikalar Heroes III'ün giriş videosuna aitti. Golemlerle miatorlar dövüşüyor, medusalar büyücüleri taşlaştırıyor, siyah ejderhalar devleri yakıyordu. Muhteşemdi.

Angel Wings

Dağ, tepe, engel tanımadan bütün ordunuzla birlikte istediğiniz yere uçun. Bu artifact her şeyi değiştirebilirdi.



Pit Owned by blue player

Month: 3, Week: 1, Day: 3

emekli sandığı

JORDAN MECHNER

Jordan Mechner, 1984'te *Karateka* ile ses getiren, ardından da 1989'da *Prince of Persia* efsanesini yaratan insan. Mechner *PoP*'dan sonra az sayıda ama yine çok sağlam oyunlar yapmaya devam etti. Önce 93'te *PoP 2* ile ilk oyunda yakaladığı başarıyı devam ettirdi. Sonra 97'de ticari başarı yakalayamasa da oynayan herkesin övgüyle bahsettiği *The Last Express*'i geliştirdi. Ve 2003'te *Sands of Time* ile *PoP* serisine muhteşem bir şekilde yeniden hayat verdi.

2003'ten sonra ise kendisinden pek ses çıkmadı. Daha doğrusu biz oyun severler olarak fazla sesini duymadık ama aslında o başka alanlarda aktif rol oynamaya devam etti. Örneğin Mechner'in sinema sektörünün de içinde olduğunu ve *PoP*'un filminin senaryosunu yazıp sorumlu yapımcılığını üstlendiğini biliyor muydunuz?



2003 yılında **Chavez Ravine** adında ödüllü bir kısa film bile çekmiş.

Bunun dışında Jordan Mechner çizgi roman dünyasıyla da son derece içli dışlı. *PoP* dünyasında geçen birçok yapımının dışında 2010 tarihli **Solomon's Thieves** isimli bir çizgi romanı da bulunuyor. Hatta daha bu yıl **Templar** adında yeni bir çizgi romanı çıkmış.

Şu sıralarda ise yine sinema sevgisi ağır basıyor gibi gözüküyor. Michael Turner'ın çizgi romanı **Fathom**'un, başrolünde **Megan Fox**'un oynayacağı film adaptasyonunun senaryosunu yazmakta.

Sands of Time'dan bugüne kadar geçen 10 yıl içinde Jordan Mechner'in oyunlarla ilgili neredeyse tek münasebeti geçen yıl çıkan ve pek ses getirmeyen *Karateka* yeniden yapımı oldu. Gördüğünüz gibi adamımızın on parmağında on marifet ve kendisi tam emekli sayılmaz. Ağır tempoda da olsa saygı duyulası işlerle uğraşıyor ama oyuncu tarafının artık emekli olduğunu sanırım söyleyebiliriz. - **Ömer**





Prince of Persia

Ama ne efsanedir hakikaten de... O kılıç dövüşleri, o yavaş yavaş kapanan kapılara yetişmenin telaşı, o düşen platformlar, o koşu animasyonları... *Prince of Persia* zamanı için görülmemiş, bambaşka bir şeydi.



Templar

Mechner'in bu Temmuz'da çıkan 480 sayfalık çizgi romanı. Fransa Kralı ve Papa tarafından ihanetle suçlanan Tapınak Şövalyeleri'nin idam edilmekten kaçabilmiş üyesi Martin'in intikâm mücadelesini anlatıyor. Çizimleri mükemmel sayılmasa da hikâyesiyle fazlasıyla övülen bir çizgi roman Templar. ABD'de en çok satanlar listesinde dahi yer almış. (Şuradan göz atabilirsiniz: tinyurl.com/ogztemplar)

RETRO CİCİLER

Evde kimse yokken şu 8-bit tokayı takıp aynada kendimi izlemeyi seviyorum - Berkan
(Ya da bunu Berkan buraya spot yazmadığı için gıcıklığına Ömer uydurmuş da olabilir)



Arcade Elektrik Anahtarı [Thinkgeek]

Odanızın ışığını kapamanın daha artistik ve retro bir yolu yok. Varsa da benim sözümün üstüne söz söylemeyeceğinizi bildiğim için, yine yok!
tinyurl.com/arcadelamba

Space Invaders Buzdolabı Magnetleri

[Amazon]

Buzdolabınıza can-ı gönülden güveniniz yoksa, bu magnetleri asmanızı önermiyoruz ki Stephen Hawking'i haklı çıkarmayalım...
tinyurl.com/invadersmagnet





8 Bit Toka [Thinkgeek]

Biz hala Kısır Çekişme'de gamer sevgili mi, normal sevgili mi diye çekişip duralım, millet gamer sevgili yapsın, üstüne bi' de 8-bitlisinden toka hediye etsin....
tinyurl.com/8bittoka



Pacman Kol Düğmeleri

[Buldumbuldum]

Bu kol düğmelerinin Kore'de kız istemeye giderken takılmasının zorunlu olduğunu biliyor muydunuz? Tabii ki bilmiyordunuz, çünkü ben uydurdum.
tinyurl.com/pacmandugme

KAN VE VAHŞET İÇEREN İLK OYUN

Exidy firmasını hiç duydunuz mu bilmiyorum ama 70'lerde piyasanın en büyük arcade oyunu yapımcılarından biriydiler. 80'lere kadar genellikle spor ve basit aksiyon oyunları yapan firma, daha sonra light-gun sistemlerinin yaygınlaşmasıyla beraber gayet masum sayılabilecek pek çok light-gun oyunu yapmaya başladı. 86'da çıkan **Chiller** hariç... (Thriller benim de aklıma geldi gençler merak etmeyin).

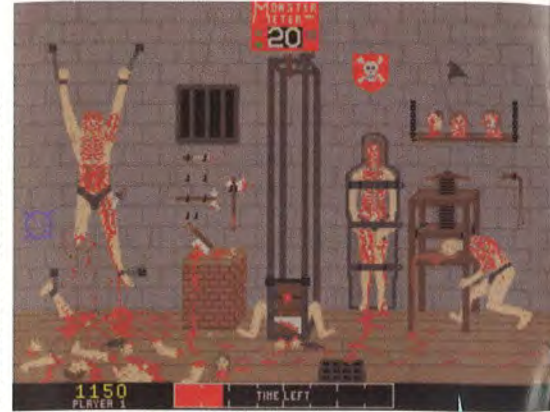
Mezarlık, işkence odası, kan gölü gibi konseptler içeren dört tur boyunca oyuncuların yapması gereken tek bir şey vardı: Çeşitli işkence makinelerine bağlanmış tamamen savunmasız insanlara eziyet etmek. Oyuncular light-gun vasıtasıyla ateş ettiği işkence cihazlarını harekete geçirip kafalarını uçurabiliyor, gerdirerek vücutlarını ortadan ayırabiliyor, hatta mengenelerin arasında sıkıştırarak kafalarını karpuz gibi patlatabiliyordu. Hem de o yıllara değin görülmemiş miktarda vahşet ve kan içeren animasyonlarla!

Video oyunlarının neredeyse Teletubbies saflığında olduğu o yıllarda böyle bir oyun yapmak kimin fikriydi düşünmeden edemiyor insan. Bir de insanlara işkence etmektense vurarak öldürmenin çok daha az puan verdiğini ve oyundaki puanlarınızı tutan göstergenin adının da **Ectoplasmic Tabulator** (Ektoplazmik Çizelge) olduğunu ekleyeyim de adamların nasıl bir ruh hali içinde olduğuna kendiniz karar verin.

Gelgelelim kimsenin akıl sır erdiremediği Chiller oyuncular tarafından hiç de sevilmedi. Pek çok atari salonu sahibi de oyunu dükkânlarına koymayı bile kabul etmediği gibi İngiltere'de de derhal yasaklandı. Bu yüzden de büyük oranda itibar ve para kaybeden Exidy firması, Chiller'in devam oyunu olacak olan **Chainsaw Corpse-Raper**'in üzerinde çalışırken 1989'da kepenkleri indirmek zorunda kaldı.

Vahşetin oyun dünyasındaki ilk adımları dönemin oyuncuları tarafından pek de hoş karşılanmadı sizin anlayacağınız. Tabii Chiller'ın gayet sevildiği üçüncü dünya ülkeleri hariç ki





Exidy kapandıktan bir yıl sonra oyunun lisanssız bir NES versiyonu bile çıktı. Biz de Mortal Kombat çıkana kadar onunla idare ettik artık, n'apalım? - **Emre**



"Vahşetin ve kanın video oyunlarına ilk girişi günümüzün pek çok oyunundan bile daha fazla amaçsızdı."

oradaydım

GERÇEK DÜŞMAN

[King of Fighters '97 - Turnuva Finali]

Dünyanın en iyi dövüşçülerini görmek için toplanan binlerce seyirci az sonra dünyanın sonuna şahit olacaktı. Tanrının gazabı Orochi, ayakta kalan son savaşçılar olan Kyo ve Chizuru'yu da yok etmesi için kendi lanetli kanını taşıyan Iori'ye emir verdi: "Oğlum, yok et onları!".

Tamamen lanetin etkisi ve kontrolü altında olan Iori çılgın gibi yerinden fırlayıp üzerine gelirken, Kyo Kusanagi bunun aslında Iori'nin yıllardır beklediği intikam fırsatı olduğunun da farkındaydı.

1800 yıl önce, doğanın bir parçası ve koruyucusu olan Orochi, insanları durdurmazsa doğayı tamamen yok edeceklerini artık çok iyi biliyordu. Bu yüzden insan ırkına karşı bir soykırım başlattı. Ta ki Kusanagi, Yata ve Yasakani klanları karşı koyana dek. Bu üç cesur klan el ele verdi ve Orochi'yi Yata aynasına kilitlemeyi başardılar.

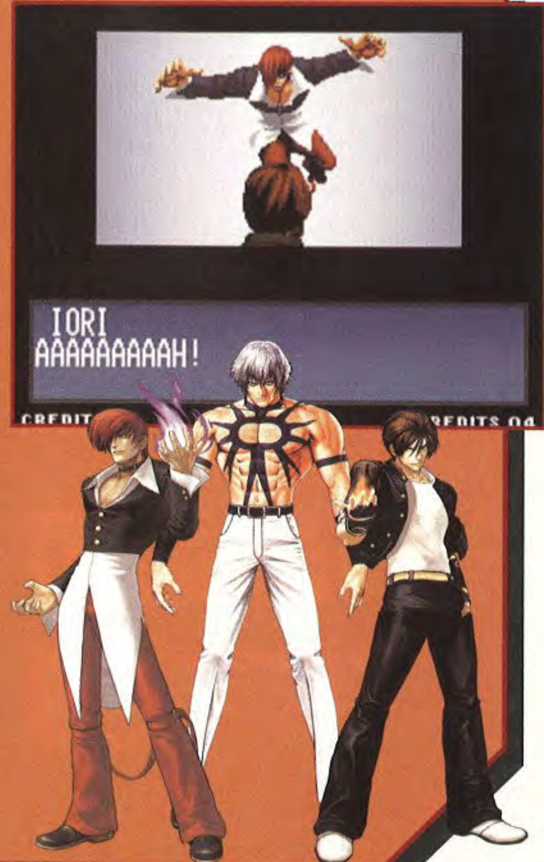
Lakin bu barış ortamı 660 yıl öncesine kadar sürebildi. Üzerindeki mühür zayıflayan Orochi, yalan vizyonlarla Yasakani'lerin aklını çeldi ve lanetli bir anlaşma karşılığında serbest bırakılmasını sağladı. Onların adı artık Yagami'ydi ve Kusanagi'lerin en büyük düşmanıydılar. Ve bu düşmanlık günümüze kadar sürecekti...

Çılgına dönmüş Iori Yagami üzerine gelirken bunu Kyo da biliyordu. Fakat tek bir şeyi bilmiyordu, Iori atalarının hatasını sürdürmeyecekti. Kendi kanından olan Iori'nin, Kyo'yu es geçip boğazına yapıştığını gören Orochi şaşkına döndü. Sonuçta her şey tıpkı 1800 yıl önceki gibiydi:

Yagami durdurdu, Kusanagi son darbeyi vurdu ve Yata kilitledi.

Her şey sona erip Iori yıkıntıların arasından kalkarken Kyo gene olacakları biliyordu: "Hadi Yagami, bu işi burada bitirelim!". Sarkastik ve aşağılayıcı gülümsemesi yüzüne yayılırken dövüş pozisyonunu alan Iori cevap verdi:

"Hayır, bu daha sadece başlangıç..." - **Emre**



Oyungezer

SAYI: 74 - 2013/12

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Emir Cerrahoğlu, emir@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
M. İhsan Tatari, Hazal Çamur, Onur Kaya

Görsel Yönetmen
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Önder Kanık, onder@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Eren Eryürekli
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 7 Aralık 2013

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.





YENİ SAYI İÇİN BİZ YOLLARA DÜŞTÜK BİLE, SİZİ DE BEKLERİZ